GARY GYGAX
GORD IL MISERABILE 3
LA NOTTE INFINITA
(«Gord the Rogue™ - Come Endless Darkness» 1992)

Questo libro è dedicato ad Alexander Hugh Hamilton Gygax. Anche se adesso è troppo giovane per leggerlo, spero che un giorno possa trovare in queste pagine la stessa gioia e lo stesso spirito d'avventura che da ragazzo mi hanno donato eroi come Conan e John Carter.

«Come Endless Darkness si svolge, in parte, nei luoghi descritti nella serie Fantasy Game: World of Greyhawk, che è stata ideata da Gary Gygax. I personaggi, le città, i luoghi e gli scenari di quella serie sono utilizzati su licenza della TSR, Inc. Tutti i personaggi e i nomi della presente pubblicazione sono immaginari. Ogni riferimento a persone contemporanee, vive o morte, o a luoghi e avvenimenti reali, è puramente casuale.

Questo libro è protetto dalle leggi sul copyright degli U.S.A. - Ogni riproduzione o altro uso non autorizzato del testo o delle illustrazioni in esso contenute è proibito senza l'esplicita autorizzazione scritta del proprietario del copyright».

Prefazione

Quando aveva solo poche settimane di vita, Gord rimase improvvisamente orfano. Anche se allora non poteva rendersene conto, quell'evento avrebbe avuto un influsso bizzarro e crudele su tutta la sua vita. I suoi genitori, essendo a conoscenza della minaccia che incombeva su di loro, lo avevano lasciato in compagnia di un loro vecchio amico, un mago benevolo. Ma invece di restare al sicuro sotto sorveglianza per breve tempo, mentre i suoi genitori tentavano di sfuggire al male che li perseguitava, il bimbo divenne il bersaglio del medesimo potere maligno di cui suo padre e sua madre erano vittime.

Per fortuna molte protezioni magiche circondavano il piccolo Gord, che riuscì a celarsi ai malvagi che lo cercavano assieme alla giovane che gli faceva da balia. Questa si trasformò in Leena, un'orribile vecchia pazza, e Gord divenne un monello ignorante, senza alcuna idea della stirpe da cui discendeva. Assieme vissero nei sobborghi della Città Vecchia di Falcovia,

VISIT…

dove regnavano lo squallore, la sporcizia e la miseria.

Ma le privazioni, il dolore e il freddo, forse coadiuvati dalle malefiche forze magiche che perseguitavano i due, ebbero il sopravvento sulla povera donna, unica compagna di Gord, prima che questi avesse compiuto dodici anni. Da allora, rimasto solo, Gord riuscì a sfuggire a una serie di gravi difficoltà, a imparare l'arte del mendicante e persino quella di ladro.

In un certo senso fu un periodo più piacevole di quello trascorso in precedenza (perlomeno non doveva più temere di morire di fame), ma da un altro punto di vista la sua vita da allora divenne più difficile. In ogni caso, il tutto terminò quando scoppiò una guerra fra i criminali di Falcovia. Approfittando dell'occasione per portare a termine la sua vendetta, Gord ruppe il suo contratto di apprendistato con Theobald, un assassino sadico e crudele, signore di tutti gli accattoni della città. Dopo aver contribuito alla meritata sconfitta di Theobald, il giovane Gord e il suo amico San, un altro piccolo mendicante, si avventurarono nel mondo, sempre con il costante timore di essere inseguiti e uccisi dalla Gilda dei Ladri, com'era accaduto ad altri accattoni. Cercarono rifugio fra i giovani studenti che abitavano nella zona universitaria della città, trovarono un tutore e, col tempo, riuscirono a diventare studenti veri e propri, pagandosi gli studi con i proventi del mestiere che esercitavano la notte: il furto.

Ormai cresciuto, Gord - colto e abile spadaccino - si lasciò finalmente alle spalle la tetra Città dei Falchi, Falcovia, per navigare sui grandi laghi e sulle vie d'acqua del Tarre assieme ai Rhennee, i barcaioli zingari di quel mondo. Nel periodo che trascorse con loro e con i loro cugini di terraferma, gli Attloi, Gord imparò molte cose che ancora non sapeva, sul furto, sull'acrobazia sulla ginnastica, sulla vita e sulla morte; ma ciò non servì a renderlo più assennato, e il giovane avventuriero iniziò a vagabondare di qua e di là nei paesi d'Oriente. A Stoink, città popolata da briganti, conobbe un trovatore guercio di nome Gellor, di cui divenne grande amico; fu Gellor a fare uscire Gord di prigione quando questi rimase invischiato in una sfortunata storia d'amore con una bella donna di nome Evaleigh. In quel periodo della sua vita, Gord conobbe altri uomini ed esseri coraggiosi: Chert, un montanaro dai muscoli di ferro, e Curley Greenleaf, un semi-Elfo soldato e Druida. Assieme a loro visse avventure davvero terribili, e grandi battaglie, duelli all'ultimo sangue e combattimenti con i Demoni divennero d'un tratto per lui pane quotidiano.

Poi, ritenendo di averne abbastanza di simili esperienze (almeno per il momento), Gord convinse il barbaro Chert a tornare a Falcovia con lui.

Laggiù i due condussero una vita agiata e movimentata, grazie alla facilità con cui era possibile procurarsi il bottino in città. Nelle loro «scorrerie notturne» riuscivano effettivamente a far buona caccia, ma a poco a poco, i confini ristretti imposti dalla vita urbana risultarono insopportabili a Chert, il quale se ne partì; Gord proseguì da solo, senza risentirne troppo, almeno in apparenza; un altro amore infelice per una bella donna lo fece diventare più assennato e cinico, ma c'erano ancora tre interrogativi cui voleva dare risposta: chi era in realtà, che ne era stato dei suoi genitori, e qual era il vero significato della sua vita.

Sia Gellor che Curley Greenleaf avevano fornito a Gord qualche cenno riguardo lo scopo della sua vita in passato, e questo era il motivo principale per cui al giovane frullavano in capo idee tanto serie; e probabilmente entrambi l'avevano influenzato positivamente in molti altri sensi, forse senza che egli se ne fosse reso conto. Pertanto, quando scoprì di possedere un anello incantato che non solo gli permetteva di trasformarsi da uomo in pantera e viceversa ogni qual volta lo voleva, ma lo salvava dalla morte trasportandolo al sicuro nel regno del Signore dei Gatti, Gord raggiunse l'apice della maturità. Ancora molto giovane, ma con una vita piena di pericoli e ricca di esperienze alle spalle, Gord il Miserabile era pronto a fare qualcosa di più importante di rubare e scialacquare il bottino in bevande e baldorie.

Rexfelis, il Signore dei Gatti, e Basiliv, il potente mago noto come Demiurgo, si coalizzarono per convincere Gord che la sua presenza era assolutamente indispensabile per la riuscita di un'urgentissima missione, il cui scopo era recuperare una tremenda reliquia del passato; essi gli raccontarono che un millennio e più era trascorso da quando Tharizdun, il Più Oscuro dei Mali, il Re della Crudeltà, l'Imperatore di tutti gli Inferi, era stato condotto alla rovina. Le Forze del Bene e della Natura si erano coalizzate per sconfiggere il malefico Tharizdun, ma non erano riuscite ad eliminarlo del tutto: lo avevano fatto sprofondare in un sonno magico dal quale gli sarebbe stato praticamente impossibile risvegliarsi, lo avevano incatenato ad anelli di incantesimi e lo avevano rinchiuso in una prigione situata nel nonspazio di un altro mondo. Così, Tharizdun sarebbe dovuto restare, in esilio, fino alla fine dei secoli, incarnazione dormiente e prigioniera di tutto il male del multiverso.

Purtroppo, però, anche quella prigionia aveva un suo prezzo: i carcerieri, infatti, non avevano potuto rinchiudere la creatura senza lasciare un mezzo per liberarla: proprio come la chiave serve sia per chiudere che per aprire

una porta, così anche l'imponente manufatto che aveva reso possibile la carcerazione di Tharizdun poteva essere usato per ridargli la libertà. I suoi creatori sapevano che anche la magia più potente non sarebbe riuscita a distruggere la chiave, che fu perciò divisa in tre parti, ciascuna delle quali venne nascosta molto lontano dalle altre. Ognuno dei *Theorpart* - così furono chiamate queste parti - costituiva di per sé un potente concentrato di forze malefiche, e se fossero state riunite, esse avrebbero costituito la chiave del risveglio e del ritorno per il temuto re del Male.

Ad un certo punto, una delle forze del Male localizzò uno dei *Theorpart*; la Confraternita Scarlatta, una società di abominevoli adoratori del Diavolo, riuscì a trovare la Chiave Iniziale, detta anche Risvegliatore. Proprio allora, Tharizdun si mosse nella sua buia cella, situata nel non-tempo, e trasmise pensieri di malvagità a coloro che possedevano la prima chiave, i quali riuscirono così a localizzare il nascondiglio della seconda. In effetti Gord stesso si era unito alle forze che combattevano contro i servi del Male per impedire che questi si impadronissero della seconda parte dell'antica reliquia.

Nel corso degli eventi, i Demoni alla ricerca del famigerato oggetto trionfarono: Iuz, un essere in parte Demonio e in parte uomo, riuscì a impadronirsi della seconda parte della chiave e a diventare così molto potente. Tuttavia il fatto non si verificò a totale detrimento di coloro che si opponevano alla malvagità: infatti, i Demoni non intendevano affatto risvegliare Tharizdun, perché, se ciò fosse avvenuto, la potenza di quell'essere li avrebbe costretti alla sottomissione. Se da un lato il Bene cercava di nascondere la seconda parte della reliquia, dall'altro almeno i Demoni che se n'erano impadroniti intendevano anch'essi sottrarla ai servi dell'Inferno, i quali, invece, desideravano risvegliare il Signore delle Tenebre. Si era pertanto venuta a creare una situazione di stallo, il cui punto d'equilibrio era ovviamente costituito dalla Chiave Finale; essa non doveva assolutamente cadere nelle mani della Confraternita o dei servi di Iuz. Rexfelis e il Demiurgo incaricarono Gord di cercare l'ultima parte della reliquia e di impossessarsene: solo così l'equilibrio che teneva Tharizdun prigioniero nella sua tomba sarebbe durato.

Quest'impresa apparve davvero degna a Gord, che disprezzava i malvagi e comprendeva la minaccia che Tharizdun rappresentava per tutti coloro che non erano della sua stirpe. Il giovane ladro, quindi, accettò l'incarico e partì verso l'interno, alla ricerca dell'ultimo *Theorpart*, una missione che lo condusse nel cuore del Deserto di Cenere, un vero e proprio mare di morte

al centro del quale giaceva una città perduta, sepolta sotto la sabbia. Negli abissi del Deserto di Cenere, originato da una tremenda guerra magica combattuta al tempo in cui la reliquia venne forgiata, Gord ritrovò l'ultima parte del manufatto, proprio come gli era stato predetto.

Ma trovare la chiave era una cosa, riuscire a tenerla era tutt'altra: proprio al momento della vittoria, Gord fu abbandonato da Leda, la sua compagna della stirpe degli Elfi Neri, e venne contemporaneamente sfidato da Obmi, un Nano servo dei malvagi, campione di Iuz. Credendo che Gord fosse morto, il Nano fuggì dalle rovine sepolte sotto la cenere, portando con sé la Chiave Finale con l'intenzione di consegnarla il prima possibile al suo padrone. Ma Leda e Gord si misero immediatamente sulle sue tracce e, mentre Leda sopraffaceva la sua avversaria Eclavdra, un Elfo Nero veramente malvagio, Gord affrontava Obmi in uno spaventoso combattimento all'ultimo sangue.

Alla fine, il giovane avventuriero sconfisse il Nano malvagio, nonostante quest'ultimo si fosse affidato alla magia nera. In parte la sua vittoria fu dovuta alla sua capacità di assumere le sembianze di una pantera; poi gli si era presentato un Demone, che gli aveva offerto proprio l'oggetto che cercava, quello per cui aveva lottato contro Obmi. Vuron, il Signore dell'Abisso dalla pelle di alabastro, attendente di Graz'zt, re dei Demoni, parlò con Gord e gli spiegò molte cose e alla fine, il giovane giunse all'unica conclusione possibile: Graz'zt doveva avere il *Theorpart*, perché solo una forza malvagia poteva tenere con sé un oggetto tanto potente. Per recuperare la parte finale della chiave, Gord avrebbe dovuto pagare un prezzo terribile: Vuron, per motivi personali, non intendeva prendere la chiave se Leda non l'avesse accompagnato e perciò, dovevano scendere negli Inferi tutti e tre. Leda comprese e accettò; anche Gord, pur disperato, diede il proprio consenso: per la terza volta nella sua vita aveva amato e perduto.

Pur soffrendo moltissimo, Gord si mise in viaggio con i suoi nuovi compagni d'avventura. I tre navigarono sui mari meridionali dell'Oerik, il grande continente nel quale sorge la Città di Falcovia. Il giovane ladro e i suoi amici diventarono mercanti nelle giungle selvagge, esploratori sulle isole e anche bucanieri; si impossessarono di tesori favolosi e accumularono ricchezze indicibili, che persero altrettanto rapidamente in giochi d'azzardo e in alcune disavventure nelle esotiche città affacciate sui mari sud-occidentali. Alla fine, il dolore per la perdita di Leda sì trasformò in una pena sorda che turbava Gord nei momenti di quiete e durante il sonno.

Gord era diventato finalmente un vero uomo, ben più saggio degli altri

giovani della sua età. Gord rimaneva un ladro audace e temerario, rimaneva uno spaccone, ma ora sapeva bene chi era e qual era lo scopo della sua vita; anche se, nonostante questo, ignorava ancora le sue origini. Chi erano i suoi genitori? Perché l'avevano abbandonato nei sobborghi? Questi e molti altri interrogativi rimanevano ancora irrisolti, e quando ci pensava - il che avveniva spesso - ne rimaneva turbato.

Ora la saga continua, con Gord a bordo di una nave sui mari al largo dell'Oerik meridionale. Il destino ha in serbo molti eventi - e non solo per lui, ma anche per coloro che condivideranno questo episodio della sua vita.

Capitolo 1

Il cielo incombeva plumbeo sul mare e sembrava appiattirne la superficie. La nave dal profilo snello si stagliava sulle acque ferme, simile a un piccolo uccello acquatico posato su un grande vassoio di peltro: sola, in attesa del suo destino. L'aria era immobile quanto l'acqua, e il caldo e il silenzio opprimente erano i soli compagni del vascello in mezzo a quell'oceano deserto. Non si udiva né lo scricchiolio delle tavole, né il vibrare delle sartie, né lo sciabordio delle onde, né il fruscio delle vele.

Un uccello marino dalle ali scure che planava dolcemente sopra la coffa vide sul ponte della nave, logorato dalle intemperie, alcuni corpi immobili come le vele e i cordami. L'uccello gracchiò rauco, batté le grandi ali e si allontanò. Il vascello rimase di nuovo solo, con il suo carico di morti sul mare grigio e calmo. Tutto era tranquillo, finché...

«È andato.»

«Ne sei sicuro?»

«Sì, è andato.»

Un gruppo di cadaveri si animò all'improvviso. Cinque individui si alzarono in piedi e si guardarono cautamente intorno: uno di essi mandò un fischio soffocato, e anche gli altri corpi si mossero e si alzarono in piedi.

«Il trucco ha funzionato, Capitano. Ma quanto potrà durare questo gioco?» L'uomo che aveva parlato era un vecchio lupo di mare, dalla corporatura robusta e dalla voce profonda. Era il nostromo, che tutti però chiamavano semplicemente Barrel. Guardava ansioso l'uomo al quale si era rivolto, capitano della nave e capo di tutto l'equipaggio.

Gord era un viaggiatore esperto sia di terra che di mare, ma si sentiva più preparato a raggirare qualche nobile disonesto o a combattere un mostro feroce che a tentare di eludere le forze invisibili che operavano contro

la nave. Senza dare a vedere la propria incertezza, il giovane avventuriero abbassò gli occhi grigi e fissò in faccia Barrel mentre parlava.

«Le Streghe marine e le Sirene non sono riuscite nel loro intento: infatti, abbiamo resistito alla tempesta che ci hanno scatenato contro e siamo riusciti a ingannare quell'uccello del malaugurio, facendogli credere di essere tutti morti di sete. Abbiamo messo in fuga il nemico, vecchio mio!» Gord si girò per guardare l'anziano sacerdote che avevano preso a bordo sulla costa del Keoland. «Che ne dici, buon chierico?»

L'Abate Pauncefot fu franco. «Oh, li abbiamo imbrogliati per bene» rispose, «ma le opere dei Demoni non si concludono tanto in fretta. Anche se ci credono tutti morti, non ci lasceranno in pace finché le nostre ossa non marciranno insieme alla nave sul fondo del mare.»

Un mormorio di apprensione serpeggiò fra l'equipaggio. Barrel serrò le labbra, quasi a imitare quel sacerdote dalla bocca sottile. Gord aggrottò le sopracciglia e si mise a pensare freneticamente... poteva rimediare al danno prodotto dalle parole del chierico? «Va tutto a nostro vantaggio!» esclamò, con un'allegria che sperava rincuorasse gli uomini. «Le hanno tentate tutte contro di noi e hanno fallito. Qualsiasi altra cosa ci accada, non ci nuocerà di certo! Grazie ai poteri del nostro buon abate, alle magie di mastro Dohojar e al robusto acciaio delle nostre armi, nessuna creatura degli Inferi potrà farci del male, ora!»

«Mai sfidare i Demoni!» Il nuovo avvertimento del chierico vanificò l'effetto positivo che le parole di Gord avevano avuto sul morale dei compagni. L'Abate Pauncefot non si curava d'altro che della verità... e ciò non andava sempre bene. «Le benedizioni del mio Grande Signore non sono nulla, se paragonate ai poteri dei malvagi che tentano di distruggere questo vascello e il suo equipaggio. Non è colpa di Rao se io sono troppo umile e se possiedo solo poche gocce del bene che egli ha potuto dispensare.»

«Ti sei occupato delle bevande e del cibo, buon abate» disse Barrel. «Le tue preghiere e le tue divinazioni ci hanno fatto tirare avanti fino a ora...»

L'anziano sacerdote raddrizzò le fragili spalle e guardò cupamente gli uomini che si erano avvicinati per ascoltare la conversazione. Ignorando il complimento di Barrel, Pauncefot volle invece affrontare un argomento più importante. Allargò le braccia e parlò a voce alta, affinché tutti lo sentissero. «La sicurezza che vi ho offerto è temporanea: per essere davvero salvi, dovete offrire voi stessi a Colui Che È Tutto». Prima che il sacerdote potesse continuare, grugniti e mormorii si levarono dalla folla.

«Noi siamo uomini di mare» gridò un membro dell'equipaggio. «Ab-

biamo fede e crediamo, Abate, ma c'è un tempo e un luogo per...»

«Silenzio!» gridò Gord. «Sono il capitano! Tutti zitti!» Poi si rivolse al chierico e disse: «Abbiamo bisogno dei tuoi buoni consigli e dei tuoi grandi incantesimi, Abate Pauncefot, ma non delle tue prediche. In questo stesso momento il Male potrebbe sferzare un nuovo attacco contro di noi.»

Era come se il chierico avesse aspettato proprio quell'occasione: il suo volto era severo e la sua voce bassa e forte. «Non sono questi uomini ciò che i Demoni tentano di distruggere, no! Sei tu, Gord! Tu, il miscredente! Non riesco a sondare la tua anima, ma penso che tu non sia molto diverso da quelli che minacciano di sprofondarci tutti in qualche inferno sottomarino!»

Prima il *Leone Marino Sovrano*, poi il *Divoratempeste*, poi la *Lama del Mare* e infine il *Cercatore d'Argento*: molti degli astanti erano stati su quelle navi insieme a Gord; ciò che il sacerdote aveva appena detto era peggio di una bestemmia, per loro. Le daghe fecero la loro comparsa tra l'equipaggio e le minacce volarono sempre più violente. Forse quel superbo sacerdote sarebbe stata una vittima sacrificale soddisfacente per Brocam, il Signore del Mare. Persino il giovane ladro dai capelli scuri, sebbene non desse alcun credito a quelle parole, fu pervaso da un impeto di odio per il chierico e dal desiderio di vedere il suo sangue colorare le acque scure che lambivano lo scafo della nave.

«Questo è un altro attacco del nemico, Gord Zehaab! Ascoltate, amici, baldi marinai e compagni tutti!»

La voce della ragione apparteneva a Dohojar, il solo che non si fosse lasciato prendere dall'ira. L'uomo dalla pelle scura, originario della lontana Changar, incantatore e aspirante mago, era l'unico della sua razza, ma faceva ugualmente parte del gruppo. La sua magia era di tipo occidentale, quindi i suoi poteri erano leggermente diversi da quelli cui gli altri erano abituati, e Dohojar avvertiva le oscure forze invisibili che circondavano il *Cercatore d'Argento.* «Riflettete» proseguì Dohojar, quando tutti gli orecchi furono tesi verso di lui. «Fareste del male a colui che ci ha salvato la vita nelle due settimane appena trascorse? E tu, sant'uomo, osi davvero condannare costui, campione della lotta contro il Male?»

L'ammonimento di Dohojar convinse gli altri a soprassedere; il vecchio abate intonò una nenia per contrastare gli influssi malefici, mentre il Changa si servì dei propri incantesimi per allontanare le oscure forze magiche che incombevano sulla nave. Gord, Barrel e gli uomini dell'equipaggio si tenevano in disparte, piuttosto imbarazzati. Era umiliante dover con-

statare che il nemico era quasi riuscito a mettere a segno un altro dei suoi attacchi, e ciò in maniera tanto insidiosa, che solo il sensibile piccolo Changa se n'era accorto. «Usate tutti i rituali e i talismani che avete per assistere i nostri compagni» disse Gord agli ufficiali del *Cercatore d'Argento.* «E dite lo stesso ai vostri uomini» aggiunse sottovoce, mentre il sacerdote e l'apprendista mago proseguivano nei loro riti.

«Non riesco a respingere la magia» ansimò alla fine Dohojar.

«E io posso allontanare il Male solo di poco» disse lentamente l'Abate Pauncefot. «Forse per ora può bastare, se restiamo costantemente in guardia. Essere consapevoli della presenza del nemico significa essere armati contro i suoi attacchi.»

«Benissimo, miei tenaci amici» disse il robusto Barrel. «Non mi va proprio di morire in mare, e il Mare di Lapislazzuli non è il posto più adatto per restare in balia della bonaccia.»

Il vecchio chierico pregò e diede la sua benedizione all'equipaggio per contrastare l'ira cupa che le forze degli Inferi scatenavano su tutti loro; poi si ritirò nella sua minuscola cabina a meditare. «E adesso, capitano?» chiese Barrel, scuro in volto perché ormai il sole si avvicinava all'orizzonte. Presto il globo infuocato sarebbe svanito a occidente, lasciandoli inchiodati in quel mare liscio come l'olio, in mezzo all'oscurità. «Al buio i nostri poteri si affievoliranno, quelli del Male cresceranno e non ci sarà nemmeno uno spicchio di luna a darci forza.»

Gord fece cenno a Barrel e Dohojar di raggiungerlo, poi si rivolse a tutto l'equipaggio. «Ora dobbiamo tenere un'assemblea: ho bisogno del vostro parere. Se non riusciremo a determinare una linea di condotta precisa, dovrò accettare i consigli dell'abate.»

«Che vuoi dire, Zehaab?» Dohojar guardò il compagno con sincero stupore, poiché non aveva sentito dire dal sacerdote nulla che potesse essere interpretato come un consiglio per Gord. «Quell'uomo non ha fatto altro che ripetere le bestialità suggeritegli dai Demoni.»

«Niente affatto, Dohojar, niente affatto. Al nemico non importa un'acca della vita degli uomini a bordo del *Cercatore d'Argento*, fuorché della mia. A questo riguardo l'Abate ha detto la pura verità. In qualche modo i malvagi che mi cercano sono riusciti nel loro intento. Se io me ne andrò, la nave e le vostre vite saranno finalmente salvi.»

«Non hai la certezza che sarà davvero così, ragazzo» obiettò Barrel, dimenticando per una volta di rivolgersi a Gord con il titolo di ufficiale, conferitogli da lui stesso, da Dohojar e da tutti gli altri con una votazione nel

periodo in cui navigavano a bordo del *Leone Marino Sovrano*, più di un anno prima. Da allora la maggior parte dei membri fondatori aveva lasciato la banda, per tornarsene a casa o per svolgere qualche missione personale, ma i nuovi venuti erano tutti d'accordo: Gord, prima accattone, poi ladro e spadaccino e, al momento, bucaniere, era il loro capo. «Io dico di mettere in acqua le scialuppe e di uscire remando da questa bonaccia, opera di Demoni!»

Mentre si svolgeva questa conversazione, gli altri uomini dell'equipaggio confabulavano fra loro: erano tutti ansiosi di contrattaccare i loro torturatori invisibili, in qualsiasi modo.

«Siamo tutti con te, capitano» gridò uno degli acquisti più recenti. Era soltanto un comune marinaio, ma si sentiva in diritto di parlare grazie ai rapporti cordiali che intercorrevano fra ufficiali e marinai.

«Io mi sono arruolato quando il vecchio *Leone* è partito per i mari del sud, ragazzo» disse un vecchio lupo di mare dal volto color del cuoio. «Hai detto proprio quello che pensiamo tutti.»

Gord ascoltò queste parole e altre dello stesso tenore. «Grazie a tutti» disse, «ma penso di dover parlare un po' contro me stesso. Ora prestatemi un attimo d'attenzione: molti di voi fanno parte della banda da quando l'abbiamo costituita; insieme siamo salpati verso coste selvagge, siamo stati in porti esotici, abbiamo combattuto contro pirati e mostri marini e nel frattempo abbiamo anche fatto i corsari». Cenni e mormorii di assenso accolsero queste parole e parecchi marinai sorrisero, toccandosi una cintura, o un orecchino tempestato di gemme, o un braccialetto d'oro, prove tangibili di molti bottini. Il giovane avventuriero lasciò che riandassero con la mente a quei momenti e poi proseguì. «E ricorderete che in quel periodo sono riuscito quasi sempre a prendere le decisioni giuste, non è vero?»

«Certo, Capitano» rispose Barrel a nome di tutti.

«Beh, ora siamo in un pasticcio, ragazzi; un pasticcio diabolico. Anche se non è proprio uno di noi, l'Abate Pauncefot è tuttavia un uomo buono e sincero. Ha detto che ero io il bersaglio degli attacchi e, per la barba verde di Brocam, vi dico che aveva ragione!»

«Noi non vogliamo sacrificarti in alcun modo per salvare noi stessi, Gord Zehaab» disse il Changa ad alta voce.

A quelle parole Gord rimase totalmente sconcertato. «Sacrificarmi? E chi diavolo ha parlato di sacrificio? Non sono pronto per la Bara Salata di Brocam, né per qualsiasi altro tipo di tomba, amico!»

Gli uomini risero nervosamente e Dohojar apparve imbarazzato. «Ma tu

hai detto...»

«Ho detto che toglierò voi e il *Cercatore* dalle grinfie dei Demoni, se ci riuscirò, ma ciò non significa che io voglia finir annegato o qualcosa del genere. Voi sapete che ho combattuto contro Demoni meno potenti e altri servitori del Male, e sapete anche che una volta ero un ladro di città. In qualche modo, sembra che io sia stato scelto - per non dire condannato - per mettere di continuo i bastoni fra le ruote alle grandi forze che si contendono il dominio del nostro mondo. Come voi, anch'io sarei felice di combattere un po', di divertirmi di più, di cercare l'avventura dove posso.»

Il suo discorso aveva suscitato numerosi commenti e Gord fece una pausa prima di continuare, ma il tempo stringeva e lui doveva concludere rapidamente. «Ascoltatemi bene, ragazzi! Di recente, nei miei sogni, sento spesso un richiamo, che nelle ultime settimane mi ha tormentato sempre più spesso. Finora l'ho ignorato, pensando che si trattasse di qualcosa di immaginario, senza senso, ma ora mi rammarico di non averci dato ascolto, perché così facendo, vi ho messo in pericolo.»

Il giovane lasciò che le sue parole venissero recepite. «Mi stanno chiamando altrove» proseguì. «I nemici dei malvagi che ambiscono alla mia anima hanno bisogno di me. Se avessi ubbidito prima al loro appello, ora voi sareste tutti nel tranquillo porto di Safeton, a bere e a spassarvela con belle donne. Il sacerdote non ha detto altro che la verità, quando ha affermato che ero io il bersaglio dei Demoni che perseguitano il *Cercatore d'Argento*. Chissà come, essi mi hanno trovato e ora usano le loro forze crudeli per tentare di distruggermi.»

«Se così è, Gord, mi unirò a te nella lotta» disse Barrel in tono deciso.

Dohojar annuì. «Anch'io sono al tuo fianco, Zehaab!»

Prima che gli altri avessero il tempo di affermare anch'essi la loro fedeltà e amicizia, Gord alzò una mano. «Basta! Silenzio! Altrimenti torneremo al punto di partenza. Sono qui per dirvi che dovrò lasciarvi. Tutti. Il *Cercatore* ha bisogno di voi per contrastare le forze oscure inviate contro di me. La mia partenza allontanerà una parte del Male, ma ugualmente esso potrebbe ancora raggiungervi in certa misura.»

«Attraverserai a piedi il mare? Oppure hai le ali?» La domanda sarcastica venne da un tizio di nome Reppon, il secondo di bordo, un prode guerriero che aveva visto un bel po' di mondo nel corso dei suoi viaggi.

«Né l'uno né l'altro» rispose Gord con una risata, «ma ho certi amici - chiamiamoli così - creature dell'oceano.»

Penso di poter chiedere loro di portarmi sano e salvo nel luogo in cui

devo recarmi, qualunque esso sia; e credo che essi conoscano la mia destinazione.

Il margine del disco solare stava toccando la superficie dell'acqua quando l'assemblea ebbe termine. Ciò accadde non tanto per decisione di Gord, quanto perché un immenso muro di nubi nere era comparso improvvisamente a settentrione: erano enormi nubi a forma di incudine, che si protendevano verso l'alto in sagome deformi e orribili, simili a corpi agonizzanti dal ghigno spaventoso. Uno strato di nubi più scure si sovrappose alle prime e lampi vividi lo illuminarono di una spettrale luce intermittente. Fu Barrel a por fine all'assemblea. «Sta per scatenarsi una tempesta infernale, ragazzi!» annunciò. «Se il capitano se ne andrà e ce la toglierà di torno, forse riusciremo a vivere tanto da raccontarla.»

Dohojar fremeva mentre Gord dava inizio al rituale per evocare gli «amici» di cui aveva parlato. «Voglio aiutarti, Zehaab» implorò l'uomo dalla pelle scura. «Come puoi rifiutare?»

Ma il giovane avventuriero non cedette; era sicuro di farcela da solo. «Amico mio» disse infine al Changa, «anche se sei un mago, non saresti gradito a coloro che forse accetteranno di portarmi via da qui. Ora vattene, così potrò finire.» Dohojar si allontanò furtivamente e Gord completò il rituale. Le parole e i gesti che lo componevano facevano parte di un *dweomer* per evocare i felini, che gli era stato insegnato da Rexfelis il Signore dei Gatti. I sogni, pensò, erano messaggi inviatigli da Rexfelis, così forse egli gli avrebbe fornito un mezzo di trasporto. Dopotutto, rifletté, i grandi Leoni Marini non erano sudditi fedeli di Rexfelis? Sarebbe restato a vedere. Attese qualche minuto senza che nulla succedesse. Poi ricominciò il rituale, eseguendolo più accuratamente.

Un gorgoglio e un ruggito improvvisi lo fecero sussultare: era talmente impegnato a ripetere la formula dell'incantesimo che non aveva visto la sagoma scura sorgere dai cupi abissi del mare. La testa di leone che emerse improvvisamente dalle acque era enorme - tre volte la testa di un leone vero - e aveva un colore verdastro.

«Chi osa chiamare Leoceanius?» La domanda fu accompagnata da un ruggito molto simile allo sciabordio di un'immensa onda.

«Gord, alleato di Rexfelis e amico di tutti i felini, chiama il vassallo del Signore dei Gatti.»

Prima che il giovane potesse dire o fare qualcos'altro, il mostruoso felino del mare uscì dall'acqua e lo afferrò fra le gigantesche zampe anteriori. «Era ora, diamine» ringhiò, mentre faceva scendere Gord dal ponte della nave

per portarlo con sé nelle acque plumbee. «Sali sul mio dorso e aggrappati saldamente alla mia criniera, altrimenti non risponderò del tuo destino» disse Leoceanius, in tono brusco. Non c'era modo di protestare; sguazzando nell'acqua, Gord riuscì a fare come gli aveva ordinato il Leone Marino: si afferrò a esso con tutte le sue forze, perché il mostro non aveva nemmeno finito di parlare che già nuotava a una velocità inimmaginabile per un essere umano.

«E le mie cose, o Nobile Leone dei Mari?»

Il Leone Marino proruppe in un ruggito un po' strozzato che voleva essere una risata. «Hai molta forza in te, uomo. Leggo chiaramente nel tuo pensiero che ciò che hai lasciato su quella zattera di legno non è di nessuna importanza per te e anche se fosse diversamente, non potremmo farci nulla: le forze oscure colpirebbero prima che tu potessi recuperare le tue cose.»

Solcavano le acque calme seguendo una rotta che li portava verso est, lontano dalle enormi nubi incombenti. Il *Cercatore d'Argento* era già poco più di un puntolino alle loro spalle. Ciò che la creatura aveva detto era vero: Gord aveva con sé tutte le cose che considerava veramente preziose: la daga e il pugnale, l'anello con l'occhio di gatto e l'amuleto protettivo, oltre a qualche altro oggetto particolarmente caro, racchiuso in uno scrigno incantato non più grande di un ditale.

«Dacci sotto, Leoceanius! A tutta velocità!» gridò Gord con una risata che rispondeva a quella del leone. Che i compagni a bordo della nave si tenessero pure l'oro e le gemme che aveva lasciato, e anche la bella cotta di maglia fabbricata dagli Elfi riposta nel suo baule da marinaio e la spada di riserva che aveva nascosto sotto un'asse della sua cabina, uno spadone di metallo scuro portato dalla città nel cuore del Deserto di Cenere. Gli dispiaceva davvero abbandonare quegli oggetti, ma forse un giorno essi avrebbero salvato la vita a qualcun altro. La cotta di maglia sarebbe andata bene a Dohojar, anche se il Changa avrebbe dovuto rinunciare agli incantesimi quando l'avrebbe indossata, e sia Barrel che Dohojar sapevano dell'esistenza della spada e del suo nascondiglio, perciò Gord era sicuro che, alla fine, qualcuno l'avrebbe riportata alla luce e l'avrebbe usata a buon fine. In ogni caso, non aveva più scopo preoccuparsene. «E dove andiamo?» chiese al leone.

«Beh, via da quella» ruggì la grande creatura marina, scuotendo l'enorme testa ad indicare la tempesta in avvicinamento. «Solo che credo di non andare abbastanza in fretta.»

Quelle parole distolsero Gord dai suoi pensieri. Il giovane si volse leggermente per osservare il muro di nubi color dell'ebano e vide che effettivamente la tempesta li inseguiva a velocità incredibile. Anche il nucleo più scuro, solcato dai fulmini, aveva mutato rotta e si dirigeva verso di loro, procedendo anch'esso verso est. La luce del sole al tramonto era talmente fioca che non si vedeva più nulla, ma Gord immaginò che il *Cercatore d'Argento* fosse ben lontano dalla violenza della tempesta, perché le prime folate di vento dovevano essere certamente bastate a spingere la nave verso ovest.

«Perché l'acqua ribolle?» gridò il giovane avventuriero, riuscendo a farsi sentire al di sopra del mugghiare del vento. Aveva visto qualcosa sollevare degli spruzzi alla loro destra, un po' più avanti.

«Sono i miei compagni» ruggì Leoceanius. «Stanno venendo per scortarci al sicuro. Brutto segno: qualcosa di ben più terribile della tempesta sta per arrivare.»

In pochi minuti, le acque scure si imbiancarono della schiuma sollevata da una ventina di grandi leoni che solcarono le onde. Le creature salutarono Leoceanius, il signore di cui tutti loro erano vassalli. Gord restò sorpreso del fatto che i Leoni Marini avessero salutato anche lui e l'avessero chiamato principe. Leoceanius si sollevò, portandolo lontano dal malefico muro di nubi che si spostava verso di loro a velocità spaventosa. «Che c'è di nuovo?» chiese il leone di mare ai suoi seguaci.

«È stata Udyll, la Strega del mare, a scatenare la tempesta» fu la risposta. Sebbene il vento disperdesse anche la tonante voce del felino, Gord riuscì ugualmente a distinguere le sue parole e a percepire il timore nella sua voce. «La Strega insegue tuttora l'uomo che porti sul dorso assieme al suo branco di squali!»

Leoceanius scosse la fluente criniera. «Per quanto io cerchi di andare veloce, la tempesta della Strega sta per raggiungerci: presto ci colpirà e con essa ci saranno i pesci della morte. Carico come sono, Gord, non potrò sostenere l'attacco degli squali e della Strega.»

«Ho la spada!» esclamò Gord, afferrando l'elsa della daga che teneva alla cintura e urlando per farsi sentire nel vento che li sferzava e frantumava le creste delle onde sempre più alte in lembi di schiuma che pungevano come fiocchi di neve gelata in una bufera.

«Risparmia il fiato!» ruggì il felino. «Mi immergerò per metterci in salvo.»

«Cosa?» Gord non credeva alle proprie orecchie. Il mostruoso Leone

Marino disse qualcosa riguardo alla grotta di un'ondina e si inabissò. Non c'era altra scelta. Gord si afferrò alla criniera verde e si concentrò per trattenere il respiro. Non aveva idea di quanto in profondità si stessero immergendo e neppure sapeva a quale velocità, ma gli sembrò che la discesa durasse un'eternità, perché non aveva avuto modo di respirare a fondo prima dell'immersione.

Gord praticava quotidianamente alcuni esercizi fisici, fra i quali varie tecniche di respirazione, come ad esempio l'apnea: in determinate circostanze, anche il minimo respiro poteva tradire un ladro. Avendo la possibilità di prepararsi, Gord poteva resistere senza inspirare nemmeno una boccata d'aria per più di due minuti, ma in quel momento gli pareva che i polmoni gli stessero per scoppiare. Emise parte dell'aria che ancora stava trattenendo, ma ciò alleviò solo in parte il bruciore al petto, mentre il dolore della pressione nelle orecchie aumentava.

Tenebre più impenetrabili di quelle del mare agitato dalla tempesta si chiudevano su di lui. A un certo punto, il giovane avventuriero avvertì un variazione di rotta: Leoceanius non puntava più verso il fondo, ma si muoveva lateralmente. Gord sentiva il tocco di grossi fili di fuco, mentre il Leone Marino si insinuava in quella che aveva tutto l'aspetto di essere una vera e propria foresta di alghe. Dovette espellere l'aria che gli restava e dopo qualche secondo, fu sopraffatto dalle tenebre e sprofondò nel nulla.

* * *

«Gli annegati che ho visto finora non erano belli come lui.»

A quelle parole, Gord si svegliò. Vide una caverna sottomarina, illuminata da un bagliore soffuso che sembrava variare dal rosa al verde intenso della tormalina. Le pareti erano di pietra, ma qua e là spuntavano rami di corallo dalle sfumature rossastre e un gran numero di piante marine, che sembravano disposte ad arte. A un certo punto, apparve l'Ondina.

Aveva la pelle d'argento vivo e le sue trecce, che scendevano fluenti fino alla vita, erano dello stesso color smeraldo con cui erano dipinte le sue unghie, molto lunghe e affusolate. Lo splendore del corallo che ornava la caverna era offuscato dal rosso vivo delle sue labbra e dalla linea perfetta dei suoi seni. Gord contemplò ammirato la creatura, e i suoi occhi grigi incontrarono quelli verdi e oro dell'Ondina. La Ninfa gli sorrise, e il giovane vide che aveva piccoli denti di perla, aguzzi come quelli di un barracuda. L'anomalia lo colpì e lo indusse a distogliere lo sguardo.

La voce di lei risuonò morbida e sommessa nelle profondità del mare. «Benvenuto nella mia casa» gli disse. «Vuoi forse fermarti a riposare?»

«No!» fu la secca risposta, che tuttavia non giunse da Gord. Egli avrebbe accettato volentieri, ma Leoceanius era comparso improvvisamente al suo fianco e il giovane si rese conto che tutto il fior fiore dei felini del mare era riunito proprio in quella grotta. La vastità del luogo era soltanto apparente; forse frutto di qualche incantesimo. «Noi tutti, compreso quest'uomo, chiediamo asilo, Kharistylla. Non ci fermeremo oltre il periodo necessario.»

«Oh, Leoceanius, quanto sei formale!» replicò l'Ondina, con una sfumatura ironica nella sua dolce voce di contralto. «Tuttavia, non ho motivi di acredine con Udyll. Perché dovrei darvi retta?»

«Ora i tuoi poteri tessono intorno a noi un velo d'invisibilità, Ondina» tuonò il grosso felino. «Ci hai già aiutato, come immaginavo avresti graziosamente fatto, e quindi hai deciso il tuo destino. Infatti, se la Strega lo scoprisse, sai che non ti tratterebbe con maggior delicatezza di quanta non riserverebbe a me... o a questo essere umano, che è la sua preda attuale.»

L'Ondina sorrise, mostrando nuovamente i denti aguzzi. «D'accordo, grande felino del mare. Ti concedo asilo. Tuttavia» disse, fissando intensamente Gord, «non vedo alcun motivo per non... trattenere... l'uomo che hai portato qui anche dopo che voi avrete deciso di partire.»

«Egli è un campione dell'Equilibrio» disse il mostruoso Leone Marino con la sua voce profonda. «Neppure tu oserai intrometterti in simili faccende.»

Kharistylla si avvicinò con grazia, appoggiò le mani sui fianchi di Gord e carezzò lievemente il piccolo contenitore che il giovane portava appeso alla cintura. Sorrise fra sé, prese la mano di Gord e la dischiuse. Il giovane notò che l'Ondina aveva dita palmate, collegate da una membrana trasparente. Dopo aver osservato il palmo di Gord per un po', la Ninfa lo lasciò andare e fissò il giovane avventuriero negli occhi. Gord provò un senso di vertigine e si lasciò sfuggire un'esclamazione soffocata, chiudendo di botto la soglia dei propri pensieri all'invasione che li stava minacciando.

«Svelto ed ermeticamente chiuso, Gord; ma non tanto da impedirmi di vedere» disse l'Ondina con un sorriso. «Sei veramente l'uomo che ha detto il felino del mare, ma non sei sufficientemente informato, né del tutto pronto per la missione. Vieni, dunque; l'Equilibrio ha a disposizione altri individui disposti a dare la vita in suo nome. Io e te siamo molto simili, ed entrambi rendiamo il debito omaggio al giusto mezzo. Sii il mio campione

e fermati qui per un po', nel dominio di Kharistylla.»

La voce dell'Ondina era dolce e carica di promesse, mentre quella di Gord, quando rispose, era piena di rimpianto: «Se dipendesse da me, graziosa signora, rimarrei ben volentieri, ma il destino ha voluto che tempeste violente mi spingessero verso un approdo che io non ho scelto. Presto dovrò lasciare questo luogo, in qualche modo, per tornare al mondo dell'aria e della terra. Coloro che mi chiamano non possono essere ignorati, ma quando avrò finito, forse...»

L'Ondina gli rivolse un sorriso bizzarro e gli mise in mano una perla verde pallido, nella stessa mano che aveva osservato con tanta attenzione.

«Penso di no, Gord-Dal-Destino-Oscuro. Non conosco il tuo passato, né posso prevedere il tuo futuro, ma qualcosa mi dice che questo sarà il nostro unico incontro. Ma chi può affermarlo? Io non sono arbitro delle cose, ma come te, affronto ciò che avviene.»

«Il pericolo si allontana» ringhiò Leoceanius, «prima di quanto pensassi. Meglio per noi. Dobbiamo fare in fretta, finché la Strega è distratta.»

«Benissimo» disse Kharistylla. «Andate pure, se pensate di doverlo fare, ma lasciate l'umano al sicuro con me. In questo modo, proteggerete anche voi stessi: la Strega certamente vi ignorerà, se andrete da soli.»

«Sì» rispose il Leone Marino. «Ma non possiamo preservare l'Equilibrio venendo meno al nostro compito.»

«Fidatevi di me» disse l'Ondina, in tono dolce ma fermo. «Quando il pericolo sarà passato, colui al quale entrambi teniamo sarà libero di andare. Ed è in grado di andarsene senza il vostro aiuto, lo so.»

L'affermazione stupì Gord, che però non era in condizioni di obiettare. Meglio approfittare dell'opportunità offertagli dall'Ondina, pensò, che sopportare un altro viaggio subacqueo sul dorso di Leoceanius.

Il Leone di Mare sembrò prendere per buone le parole di Kharistylla; invece di discutere, infatti, nuotò verso i compagni e diede loro alcune istruzioni sottovoce; poi tornò da Gord. «Addio, principe» lo salutò con calore.

«No, amico mio» protestò Gord. «Non sono un principe. Sei stato tu a compiere un gesto regale, e senza di te io e i miei compagni ora saremmo nelle profondità dell'oceano. La fortuna sia con te e con i tuoi, Leoceanius.»

Per tutta risposta il leone emise un ruggito, chinò il capo per salutare Kharistylla e se ne andò.

«Non preoccuparti, Gord-Mio-Ospite» lo rassicurò l'Ondina. «Sfuggiranno alla Strega. E ora abbiamo a disposizione un breve periodo di tran-

quillità, quindi sfruttiamolo al massimo.»

Gord non poteva valicare i confini della grotta sottomarina: gli incantesimi dell'Ondina gli permettevano di starsene lì al sicuro e di respirare l'acqua salata come i Leoni Marini. Ora, grazie alla perla datagli da Kharistylla, egli poteva muoversi, vedere e provare le stesse sensazioni dell'Ondina all'interno della grotta. Il luogo era assai più particolare di quanto Gord non avesse notato a prima vista. Le sale incantate si estendevano in tutte le direzioni, con stanze e giardini segreti che neppure gli abitanti del mare erano in grado di distinguere. Folletti acquatici e Tritoni erano presenti in gran numero per servire la loro signora, e ogni sorta di creature marine velenose - serpenti, pesci e altri esseri ancor più pericolosi - sorvegliavano il luogo per impedire eventuali intrusioni, e forse anche la fuoriuscita di chi stava all'interno.

«È la tua forza interiore ad attirarmi» disse la bellissima creatura marina. «Hai una tale potenza dentro di te, una tale energia primitiva e una tale fermezza! Io ne sono totalmente priva, sai. Altrimenti anch'io mi opporrei alla Strega e a tutti quelli della sua stirpe.»

«Dividerò la mia energia con te, Kharistylla» affermò il giovane avventuriero con sincerità e la sua franchezza fece ridere l'Ondina dalla bella voce sensuale.

«Non prendertela, caro ragazzo. Non intendevo offenderti; anzi, sono commossa da un'offerta tanto generosa. Se almeno fosse facile... Tu fai parte di una coalizione di forze, io sono un essere dotato di un'unica forza elementare: la mia energia è molto grande, assai più della tua, Gord, anche se solo per certi versi. Tuttavia, fuori da questa mia piccola dimora, mi indebolisco e perdo molta della mia forza. Nessun infuso potrebbe cambiare le cose, altrimenti non sarei un'Ondina. Ma basta con questi discorsi! Vieni, adesso; godiamoci tutte le meraviglie di questa grotta.»

Qualche tempo dopo, Gord chiese a Kharistylla qualche informazione sugli avvenimenti che stavano avendo luogo nel mare che li sovrastava. «La tempesta è finita» disse, «e la vecchia e brutta Udyll digrigna le zanne spezzate e guida da una parte all'altra il suo branco di squali, in cerca di qualcosa. La piccola nave che porta i tuoi amici si trova a leghe e leghe di distanza, non temere. Una brezza meridionale si è levata per contrastare i venti malefici del nord, e quello zefiro benigno spinge il vascello lontano dalla portata della Strega, verso le acque vicine al luogo che tu chiami casa.»

«La Baia della Lana?»

«Ah, sì: vedo dalle immagini nella tua mente che tu chiami così le acque di cui parlo. Senza la tua forza a bordo, Udyll non riesce a vedere la nave. È terribilmente infuriata perché non ti trova da nessuna parte. Penso che presto rinuncerà all'inseguimento e andrà da chi la comanda per riferire che hai oltrepassato le sfere materiali ed elementali di sua competenza.»

«Come fai a sapere tutto questo?»

«Le Streghe marine sono le più potenti fra le forze elementali malefiche, Dolce Gord, ma le Ondine sono tra le forze opposte, quelle dell'Equilibrio. Nella maggior parte dei casi, i miei poteri e i miei *dweomer* sono molto più efficaci di quelli di una qualsiasi Strega marina, e soprattutto quando mi trovo nella mia dimora. Sono in grado di conoscere tutto ciò che accade in questo mare, e anche buona parte degli eventi che si verificano nelle acque adiacenti. Quella povera stupida di Udyll non è riuscita nemmeno a perforare il velo con cui ti ho nascosto, neppure quand'era a una lega di distanza da *ciò* che cercava!»

«Era così vicina?»

«Più vicina ancora... Ma non importa. Il tempo della tua permanenza qui si accorcia sempre di più. Ti ho fatto un dono e tu ed io abbiamo condiviso le forze, per quanto ci è stato concesso. Ora, Gord, vuoi lasciarmi un tuo ricordo?»

«Io... Io...» balbettò il giovane, cercando di trovare qualcosa di adatto. Tutti i bei gioielli e gli oggetti che aveva accumulato nelle sue scorrerie di mare si trovavano a bordo del *Cercatore d'Argento*, e il poco che aveva con sé gli sembrava inadatto a un dono. Poi ricordò lo scrigno magico segreto; dentro, fra le altre cose, c'era un talismano che aveva tenuto per ricordo. Infilò la mano nella cintura, ne estrasse il minuscolo scrigno e lo toccò: non temeva l'acqua, che, nonostante lo circondasse, non gli bagnava i vestiti e nemmeno lo sfiorava.

Mentre si apriva, il contenitore cresceva a vista d'occhio. L'Ondina rise e batté le mani quando vide quello scrigno stupendo di avorio e legno intarsiato, grande abbastanza da contenere una piccola fortuna. «Vorrei solo averci messo anche la mia bella cotta di maglia» si rammaricò Gord, osservandone l'interno: c'erano soltanto pochi oggettini, il più grande dei quali era una vecchia scatola ammaccata, ricordo della sua infanzia. Non era mai riuscito a scoprirne i segreti, ma era certo che rappresentasse qualcosa di importante per lui. Per il momento la ignorò, prendendo invece uno degli oggetti più piccoli.

«Ecco, Kharistylla» disse con fervore. «Questo è per te». Prese un bor-

sellino fatto con la pelle di qualche animale esotico e ne estrasse un pezzo d'ambra intagliata; all'interno dell'ovale c'era un ragno.

«È meraviglioso!» esclamò l'Ondina. «Ed è anche un potente talismano. Come ne sei venuto in possesso?»

«È una lunga storia, mia cara signora del mare, e, come hai detto tu, non c'è tempo per raccontarla. Ti basti sapere che me ne sono impadronito e l'ho tenuto con me correndo gravi rischi. Per un periodo se ne servì il mio signore, Rexfelis, cui l'avevo donato quando mi aveva chiesto un favore. Poi un giorno me lo restituì... Ma tutto questo non importa, perché adesso è tuo.»

Kharistylla lo baciò con le labbra perfette rosso corallo e poi rise. «Lo terrò da conto, come un tesoro. Forse non lo sai, ma un oggetto del genere accresce non poco i miei poteri. Con questo talismano potrò agire sulla sfera della terra, del metallo o del legno. E, cosa ancor più importante, potrò aggirarmi senza problemi nella dimensione materiale per quanto tempo vorrò. Potrei addirittura stabilirmi in una città, fra uomini come te, che, grazie a questo talismano, non rappresenteranno più una minaccia per me.»

Gord fu felice di aver fatto piacere all'Ondina con il suo dono. «Forse ci incontreremo a Falcovia» disse.

Kharistylla sorrise tristemente. «No, non vedo un'eventualità del genere, per noi. Forse da un'altra parte, chissà... Ma c'è di più, caro Gord! Il tuo Rexfelis è un essere molto previdente. Credo ti abbia dato questo amuleto per una ragione che va al di là della pura generosità. Mi è bastato toccare per un attimo la tua cintura per capirlo.»

«Che vuoi dire, Kharistylla?»

«L'amuleto servirà ad aprire una porta nella dimora del tuo signore. Egli vi ha infuso un *dweomer* molto potente, prima di restituirtelo, è chiaro.»

«Mi ricorderò di ringraziarlo quando lo vedrò» disse Gord, secco. «E ora godiamoci gli ultimi momenti che possiamo trascorrere insieme». E l'Ondina fu ben felice di accettare.

Capitolo 2

Il Flanaess tremava sotto il passo degli eserciti in marcia. La terra si contorceva sotto la sferza del fuoco e della spada, degli incantesimi e dei mostri magici, mentre le sue creature fuggivano spaventate dallo squillo dei corni di ferro e dal rullo dei potenti tamburi. Le orde del *Cambion* Iuz erano in movimento, e la loro avanzata era inesorabile come lo scorrere del

tempo.

L'attacco era iniziato improvvisamente, senza preavviso. Le masse di umanoidi provenienti dalla terra di Iuz sciamavano seminando morte e distruzione fra tutti coloro che osavano opporsi al *Cambion.* La concentrazione delle truppe era stata celata dai grandi poteri di Iggwilv, madre di tutte le Streghe nere, e dalla Regina-Demone Zuggtmoy. Le due donne, assieme a Iuz, controllavano sulla magia malefica dell'Iniziatore, la parte di mezzo del *Theorpart* - una delle chiavi che avrebbe liberato la quintessenza di tutti i mali - e utilizzavano i loro poteri nel modo più proficuo.

La Foresta di Vesve era stata catturata dagli invasori; poi fu la volta delle terre che si estendevano al di là dei suoi margini occidentali, verso sud, fino al Fiume Velverdyva. Dalla foresta e dalle montagne calavano sciami di creature malvagie per unirsi alle forze vittoriose del *Cambion.* Le grandi mura e gli uomini della città di Chendl avevano bloccato l'avanzata verso il cuore del Furyondy, ma la parte settentrionale di quel regno era ormai perduta, mentre Orchi ghignanti e *Gnoll* bavosi vagavano liberi a nord del Fiume di Cristallo.

Legioni di soldati attraversarono le terre dell'Alleanza Cornuta, che in precedenza si era inchinata ai Gerarchi, entrando nelle Terre dello Scudo. Neppure i tanto decantati Cavalieri dello Scudo erano riusciti a prevalere sulle forze di Iuz, e i sopravvissuti del gruppo si erano rifugiati sull'isola fortificata del Nyr Dyv, con la speranza che le acque del lago li proteggessero.

A oriente la storia era praticamente la stessa; i baldi uomini del Tenh morivano in difesa del loro paese, coraggiosamente ma invano, perché briganti, mercenari e nuove bande di guerrieri provenienti dalle Pianure Desolate attraversarono il Ducato nel giro di poche settimane. I *Troll* delle paludi e gli Orchi e i Giganti delle montagne si unirono a loro nella distruzione di quelle terre.

A quel punto tutto il nord si inchinò al *Cambion.* Feroci nomadi a cavallo brandirono lo stendardo con la testa di lupo per minacciare i vicini meridionali, mentre quelli che ostentavano la grande bandiera della tigre mossero guerra più a ovest, nel nome abominevole di Iuz. Uomini coraggiosi della Fortezza del Pugno di Pietra marciarono verso sud per unirsi agli umanoidi e all'esercito dei banditi che minacciavano la Teocrazia del Pale. Le armate dei Demoni si erano impadronite di alcune teste di ponte, simili a spade puntate su Urnst e trafiggevano il fianco del Furyondy e dello stato Elfico di Highfolk.

Il Flanaess vacillava e i suoi abitanti tenevano concili. Come mai era accaduta una cosa del genere? Quale difesa o quale contrattacco si potevano attuare? Poi attaccarono anche gli eserciti del Grande Regno a sud e i reggimenti disciplinati della Confraternita Scarlatta a nord. Tutti i progetti di controffensiva furono accantonati: il Nyrond, i suoi amici e alleati e i pochi altri stati ancora liberi del Flanaess sapevano che ne andava della loro sopravvivenza. I malvagi al servizio dei Diavoli avanzavano verso nord in contrappunto alle orde al servizio dei Demoni che marciavano a sud. Tutto il Bene era imprigionato fra queste due forze malefiche, e la disperazione cresceva ogni giorno di più.

Gli eserciti del Male stanziati a sud si erano indeboliti; il loro massimo punto di forza, il *Theorpart* chiamato Risvegliatore, non era più nelle loro mani: lo avevano requisito i Duchi dell'Inferno, alle cui richieste non si poteva opporre rifiuto. L'esercito del nord, quello delle Streghe, dei Demoni e del Semidio *Cambion* era potente, perché aveva a propria disposizione la forza malefica dell'Iniziatore. La Chiave Finale, il Liberatore, era in mano ai signori dell'Abisso, così, mentre gli abitatori dell'Inferno utilizzavano una parte dell'abominevole reliquia per combattere contro gli eserciti che li minacciavano da altri mondi, Iuz era libero di usare il suo *Theorpart* per schiacciare tutti coloro che osavano opporsi ai suoi voleri.

Mentre gli uomini, i semiumani e gli umanoidi guerreggiavano nel Flanaess, tutti gli Inferi combattevano in quel regno. Il Demone albino Lord Vuron guidava gli attacchi dei suoi contro coloro che intendevano strappare il *Theorpart* al suo signore, Graz'zt. Era un essere geniale, e le creature demoniache che obbedivano ai suoi comandi sopraffacevano sempre i loro nemici. Dalle insondabili profondità dell'Abisso sciamavano, ansiosi di combattere, Demoni in gran quantità. I signori degli abissi che eleggevano Graz'zt a proprio monarca erano sempre più numerosi. Soltanto i principi più potenti - Zortolagon, Orcus, Mandrillagon e Ushablator, l'Orrore del Caos - continuavano a opporsi al nuovo re. Naturalmente si combattevano uno con l'altro, oltre che contro Graz'zt, così, sebbene coloro che si erano rifiutati di fare atto di omaggio avessero in mano una buona metà del potere demoniaco, la loro faziosità li rendeva impotenti.

Vuron attraversò la dimensione del Tartaro, nero come la pece, e bussò alle porte dell'Ade. I Cacodemoni del Pandemonio marciarono con i Demoni al comando di Vuron. Lì si incontrarono con le legioni dell'Inferno, anch'esse dotate di un potente strumento del Male, e le tenebre tremarono sotto l'impatto dello scontro fra Diavoli e Demoni.

Allora gli Dei del Bene si avventarono sugli eserciti dei Nove Inferni, devastarono il Pandemonio e distrussero ogni forma di male al di fuori del suo oscuro regno; aiutarono anche gli uomini e i semiumani di Tarre, ma ciò non bastò. Gli stessi Signori della Luce erano in discordia fra loro, e la forza di Iuz era troppo grande per poter essere sopraffatta da un'opposizione che non fosse compatta.

L'essenza stessa dell'universo gemeva sotto il peso della magia e delle forze scatenate nelle numerose battaglie che si svolsero oltre il tempo, lo spazio e la probabilità. Sulla scacchiera del multiverso le pedine nere avanzarono per eliminare quelle viola scuro, rosso ruggine e di altri colori; quelle dorate catturarono pezzi colore bronzo e rossi; le bianche attaccarono le grigie, mentre le azzurre si tenevano in disparte. Al centro, il piccolo gruppo dei guerrieri di smeraldo si dispose in cerchio e attese.

La Quintessenza del Male giaceva ancora semiaddormentata, legata e incatenata nella sua prigione impenetrabile. Forse la prigionia non sarebbe durata per sempre, tuttavia, al momento, non sembrava necessario porvi fine. La paura e il terrore, le lotte e le stragi regnavano dappertutto, e le forze maligne stavano gradualmente prendendo il sopravvento. Ormai tutte le componenti del *Theorpart* erano in gioco; che fossero unite o meno, la loro influenza malefica diventava sempre più intensa e dilagante. Forse erano proprio le tenebre a tenere disunite le forze del Bene, ma in ogni caso, non valeva la pena di discutere. L'unico fatto importante era che le orde Demoniache marciavano trionfanti, sia su Tarre, sia attraverso le dimensioni degli Inferi.

* * *

«È arrivato un emissario dell'Ade, o temuto signore.»

Vuron rivolse la sua attenzione al Demone Ahazu che gli stava parlando. Era un mostro allampanato dalle lunghe braccia e si chiamava Talonclasp. La sua abilità era notevole, e Vuron l'aveva promosso di recente al comando dell'Orda dei Cacodemoni, che costituiva ancora la sua guardia personale; il Demone Ahazu perciò, sarebbe rimasto lì come capo delle guardie finché i Cacodemoni non fossero andati in battaglia.

«Emissario?» chiese Vuron in tono sarcastico. «Quale servo di Nerull osa presentarsi al mio cospetto?»

Talonclasp riuscì a sostenere lo sguardo del Demone albino senza mostrare cenni di sottomissione o di sfida. «Si tratta di Sekculintig, una Strega

degli Inferi, Lord Vuron. Presiede la congrega di tutte...»

«Sì, sì, la conosco, e conosco anche i suoi poteri» lo interruppe l'albino. «Ora, perché mai Nerull l'ha inviata qui? Oppure è venuta di sua spontanea volontà?» Vuron aveva chiaramente l'abitudine di pensare ad alta voce, quindi l'Ahazu rimase rigido e in silenzio. Vuron notò la cosa e approvò il suo contegno. «Ti ha detto qualcosa, Talonclasp?»

«No, temuto signore. La Strega mi ha semplicemente ordinato di annunciare il suo arrivo a te personalmente.»

«Come avevo immaginato» disse Vuron, con una sfumatura di soddisfazione nella voce. «Hai eseguito gli ordini con precisione, Ahazu, cosa singolare per qualsiasi tipo di Demone, figuriamoci per uno della tua specie! Hai confermato i tuoi meriti. Portami qui la Strega e poi assicurati che nessun altro ci disturbi.»

«Sì, mio signore» disse Talonclasp, uscendo. Un attimo dopo era già di ritorno assieme alla Strega nel padiglione di bronzo che ospitava il Signore delle Orde sul campo di battaglia. Annunciato l'arrivo dell'ospite, il Demone Ahazu si allontanò di nuovo, e Sekculintig e Vuron si ritrovarono uno di fronte all'altra. La Strega sapeva di dover parlare per prima, e così fece.

«Salve, pezzo di merda pallido e asessuato» disse.

«Salve a te, cumulo di putredine, con cui nemmeno un caprone impazzito si accoppierebbe» rispose Vuron.

Sekculintig ridacchiò di piacere. «Sei sempre bravo a trovare la risposta giusta, biancone!»

«Sei tu a ispirarla, a chiunque» ribatté seccamente il Demone albino. «Ma lasciamo perdere i convenevoli e veniamo al sodo: dimmi perché hai condotto la tua spregevole persona al mio cospetto.»

La Strega rise di nuovo e il suono spaventoso di quella risata riecheggiò sgradevolmente nel vasto ambiente metallico del padiglione. «Sei tanto sicuro dei tuoi poteri?» chiese, maligna. «Forse l'Imperatrice delle Streghe ha qualche asso nella manica, eh?»

Il grande Demone allungò la mano verso uno *ziggurat* d'ebano posto su un piedistallo poco lontano. «Di' qualcosa di sensato, Strega, o porrò immediatamente fine a questo colloquio.»

«Sei diverso da tutte le altre creature dell'Abisso, Vuron» lo blandì Sekculintig, facendo quasi le fusa. «Sei più potente... e potresti esserlo ancora di più!»

«Davvero?» chiese l'albino, senza alcuna emozione.

«Oh, si, Vuron. Lo sai bene. Non oserei mentirti proprio riguardo alla

tua forza. Sono qui per conto di Infestix e di tutti coloro che sostengono Colui Che Rappresenta il Nulla Supremo. I Duchi dell'Inferno lottano fra loro per avere l'onore di diventare il braccio sinistro di Tharizdun: Infestix mi manda a offrire a te questo onore!»

«Tharizdun è ancora prigioniero» ribatté Vuron con disprezzo. «E Nerull è così sicuro di essere il suo braccio destro da offrire a qualcun altro di esserne il sinistro?» Il signore demoniaco non usava di proposito il vero nome di Infestix, preferendolo chiamare con il nome che egli usava per le sue manifestazioni nella dimensione di Tarre. Alcuni usavano indifferentemente un nome o l'altro, ma Vuron considerava «Nerull» inferiore a «Infestix» e quindi adottava questa distinzione.

La Strega si sforzò di reprimere la rabbia e l'ansia. Se fosse riuscita in qualche modo a convincere il Demone albino a voltar gabbana e a sostenere l'Ade, certamente sarebbe diventata il braccio destro di Infestix. Ma se non fosse riuscita a persuadere Vuron a sostenere la causa di Tharizdun, lei stessa sarebbe stata in pericolo. «Il sonno è stato interrotto, pallido signore. I confini si indeboliscono e le catene si corrodono, perché il manufatto è attivo.»

Sekculintig lasciò a Vuron qualche momento per recepire quelle parole, poi proseguì sottovoce: «Nessuno può negare che Infestix sia a capo delle schiere che libereranno l'Oscuro: ti interessa sapere quale dei principi del Male sarà posto alla sua destra?»

«Forse. Quale merito mi dà il diritto di pormi alla sua sinistra?»

«Senza di te i Demoni si divideranno e non opporranno resistenza. Tu e il *Theorpart* che possiedi contribuireste a una rapida soluzione della faccenda!»

«Io sono soltanto un signore di scarsi poteri in mezzo a una miriade di grandi Demoni» si schermì Vuron, lanciando uno sguardo scaltro a colei che presiedeva la congrega delle Streghe.

«Non tentare di abbindolarmi, larva incolore! Graz'zt non ti ha forse garantito un decimo del suo potere? E i sessantasei potenti e meno potenti che si inchinano a quella viscida creatura hanno fatto sì che almeno qualche goccia della loro forza si infondesse in te. Come puoi definirti debole? Ti escono stronzi da quella stupida bocca!»

Il Demone albino fu colto di sorpresa, non tanto per le parole in sé, quanto per quello che rivelavano di ciò che sapeva la Strega degli Inferi. In realtà Vuron sapeva benissimo di essere in quel momento il più potente di tutti i Demoni. Alcuni poteri gli erano stati donati, altri li aveva vinti in

battaglia, altri ancora li aveva sottratti ai Demonietti minori che lo adoravano. Demogorgon stesso con tutta la sua potenza, avrebbe tremato di fronte a lui, se egli avesse deciso di rivelare la propria forza. Quant'era stato sciocco a pensare di essere l'unico ad averlo capito! «È possibile, Seckulintig, che io sia forte quasi quanto tu immagini» ammise. «Tuttavia hai menzionato i sessantasei che si inchinano di fronte a Graz'zt. Ti rivelerò un segreto: ora sono di più. Il mio signore Graz'zt comanda su una buona metà dell'Abisso. Di che utilità può essere Vuron di fronte a quell'accolita di Demoni?»

«Puah! Di quell'accolita non fanno parte che bravacci violenti, giganti idioti e pazzi distruttori, pronti a saltarsi addosso in un batter d'occhio, se tu e il *Theorpart* non li ridurrete in schiavitù. Graz'zt non è migliore degli altri principi; senza di te sarebbe soltanto un piccolo Re come gli altri nel *maelstrom* ululante delle contese.»

«Stai attenta a come parli, Strega!»

«Non usare quel tono con me, Vuron. Vedo un bagliore nei tuoi occhi rossastri; sei avido di potere come tutti gli altri, e forse di più, perché non hai altre passioni, vero?» Sekculintig rise talmente forte alla propria spiritosaggine che non si accorse del cupo ruggito emesso dal Demone albino e dell'espressione dura dipinta sul suo volto.

«Se tentassi di abbandonare l'orda di Graz'zt, io stesso verrei sopraffatto dai signori meno importanti e dai grandi Demoni che gli sono fedeli. Se tentassi di farlo servendomi dell'antico strumento del Male che mi è stato affidato, non farei altro che accrescere il numero di coloro che cercherebbero di impedirmelo.»

«Me lo immaginavo» gongolò la Strega degli Inferi. «Sei corruttibile come qualsiasi altro Demone, Demonio o Strega! Bene, albino, sappi che troverai certamente aiuto quando mostrerai a quel verme qual è il prezzo della guerra nell'Ade. Sei soddisfatto?»

«Di che cosa? Di qualche vuota promessa? Mi prendi per uno degli idioti dell'Abisso? Te ne renderai ben presto conto, Strega. Le lusinghe che mi offri non significano nulla. L'udienza è finita.»

«Aspetta! Non ti faccio promesse a vuoto, Lord Vuron. Pazuzueus ti assisterà quando ti trasferirai nell'Abisso. Il tuo Talonclasp è dalla nostra parte, e i suoi Cacodemoni attaccheranno e scateneranno il caos per dissimulare il tuo passaggio alla causa di Tharizdun!»

«Allora è davvero finita.»

«Che cosa?» Sekculintig non comprese del tutto il significato di quelle

parole.

«Grazie» rispose Vuron, schiudendo le labbra d'alabastro e facendone scaturire un getto di pura energia che colpì la Strega e la divorò totalmente. Nell'Ade Infestix gridò di dolore, perché aveva inviato la propria essenza con Sekculintig per spiare la reazione di Vuron e poterla misurare. Quando i suoi servi accorsero, Infestix disse loro di chiamare immediatamente Laudilewis, un'altra Strega che, per importanza era seconda solo a Sekculintig. Infestix aveva più che mai bisogno dei poteri delle Streghe.

L'Ahazu era un'altra questione. Vuron prese tempo e torturò Talonclasp per parecchi giorni, infliggendogli una morte lenta e atroce. Mentre i Demoni scalmanati al suo comando decimavano i ranghi dei Cacodemoni, divoravano i capi della progettata ribellione e ne distruggevano altri sia a scopo dimostrativo, sia per soddisfare il proprio piacere, il Demone albino torturava e interrogava il suo ex-ufficiale. L'Ahazu era stato plagiato dai Diavoli ed era inoltre sotto l'influsso dei *dweomer* dell'Ade. Era un traditore, e scandagliando la sua mente senza pietà, Vuron trovò la verità, celata sotto mille inganni e sotterfugi. Poi imprigionò quel che rimaneva di Talonclasp e si preparò a tornare di corsa nell'Abisso.

La sua partenza ebbe luogo poco dopo che gli attacchi di Iuz a sud del Flanaess erano praticamente cessati. Molti combattimenti, battaglie campali e assedi stavano ancora avendo luogo, ma le truppe dei Demoni che stavano avanzando non venivano più spinte dall'interno: i nemici del Bene non apparivano più come una potenza invincibile; i loro capi erano semplici uomini o mostri: stregoni abominevoli, assassini senza scrupoli, creature insensibili provenienti dal regno dei non-morti. Avevano perduto Iuz, Zuggtmoy - alleata del Demone *Cambion* - e la grande Fattucchiera Iggwilv.

Quando guardò fuori dal suo padiglione nel Tartaro e con la sua vista magica riuscì a scoprire che cos'era successo più di una settimana prima della ritirata, il pallido signore dell'Abisso si maledisse. In quel momento seppe di aver effettivamente estorto la verità al Demone Ahazu; gli eventi del Tarre di cui fu testimone confermarono le riluttanti confessioni di Talonclasp, secondo le quali Iuz e il suo *Theorpart* si stavano mettendo contro Graz'zt. Se non fosse stato tanto pieno di orgoglio e di fiducia nelle proprie capacità, pensò Vuron, avrebbe compreso molto prima che cosa stava accadendo. Ora poteva essere già troppo tardi.

Il nodo del problema naturalmente, era Iuz. Il semi-Demone, figlio di Iggwilv e Graz'zt, odiava suo padre più di qualsiasi altra cosa. Probabil-

mente Iggwilv stava dietro alla congiura, perché anche lei disprezzava Graz'zt ed era forse ancora più infida del figlio. Ma qual era il ruolo svolto da Zuggtmoy e dalla sua banda? Imprecando contro la prospettiva di una guerra su due fronti che l'avrebbe costretto a suddividere le forze fra il Tartaro e l'Abisso, Vuron incaricò uno dei suoi luogotenenti di fare da tramite fra il quartier generale e i quartieri dei nobili Demoni che comandavano le varie orde in campo. Poi svanì in silenzio, circondato da un alone violaceo, per far ritorno dalle frontiere del Tartaro alla patria dei Demoni. Forse faceva ancora in tempo a salvare Graz'zt e a impedire che l'Abisso venisse sconfitto dai suoi nemici.

* * *

«Dove sei stato?» La domanda suonava come un'accusa e la voce che la poneva non era altro che un grido stridulo.

«A servirti nel modo che, secondo me, era il migliore, mio Re» rispose Vuron, con voce atona.

Graz'zt, il cui imponente corpo d'ebano sedeva teso sul trono, chiaramente non intendeva accettare una risposta tanto ragionevole. «C'è stato un passaggio di poteri! Perché non mi hai avvertito, Vuron?» Mentre parlava, dal suo corpo scaturivano particelle crepitanti di oscura energia che formavano un'aura negativa e risucchiavano i piccoli lampi di elettricità presenti nella vasta sala in penombra. La luce che esplodeva a tratti attorno al Re dei Demoni gli conferivano un aspetto ancor più terribile.

Il Demone albino, alto e diritto, si chinò in segno di sottomissione. «È stato il potere dell'Iniziatore, mio Re. Quella forza, unita alle emissioni del tuo *Theorpart*, ha celato mirabilmente il corso degli eventi.»

«Dammelo!» urlò Graz'zt. «Ti è stato affidato il compito più importante e tu hai fallito? Dov'è il Liberatore? Lo voglio immediatamente!»

«Come desideri, Re Graz'zt». L'albino tese le mani lunghe e forti, con i palmi rivolti verso l'alto. I suoi occhi rosati si appannarono, poi assunsero una sfumatura color rubino. La terza parte della potente reliquia, un oggetto nero di forma conica, apparve nelle sue mani pallide. Vuron lo porse come se fosse stato posto su un cuscino, piegando un ginocchio nell'atto. «Il tuo *Theorpart*, mio Re» recitò in tono cerimonioso.

Il Demone nero gli strappò di mano il *Theorpart*, che divenne quasi invisibile quando se lo strinse al petto muscoloso. Poi, il bizzarro *dweomer* dell'oggetto entrò in azione, iniziando ad attrarre a sé i lampi di energia che

circondavano il Re dei Demoni e assorbendoli in un lampo senza luce, che in qualche modo, però, era ugualmente percettibile. L'effetto su Graz'zt fu istantaneo: il Demone sembrò diventare ancor più grande e terribile. «Vattene!» gridò a Vuron. «Presto terrò un concilio. Tienti pronto! Il tuo fallimento verrà giudicato in quella sede.»

«Ti ascolto e sono sempre pronto a servirti, mio Re» disse l'albino in tono tranquillo, mentre chinava il capo e si ritirava. Graz'zt non gli prestò la minima attenzione: continuò a stringersi al petto il Liberatore, attirando a sé grandi ondate di energia. Vuron lasciò la grande sala senza fare il minimo rumore. L'albino dalla pelle coriacea, alto e magro come un giunco, si distingueva fra i Demoni da incubo che abitavano il palazzo non solo per la carnagione d'alabastro ma anche per i suoi poteri. Come attendente di Graz'zt, si meritava l'omaggio immediato di tutti i presenti, fatta eccezione per pochi principi e qualche nobile Demone che rivestiva cariche importantissime.

In quanto Signore delle Orde Vaganti, Vuron era al terzo posto fra i generali più potenti del vasto regno del suo Re. Soltanto il Principe Yeenoghu e Lord Kostchtchie gli erano superiori, e anche loro solo in teoria, perché il Demone albino aveva il controllo di più di due terzi delle truppe che abitavano il Mezzafgraduun Superiore, nome conferito ai gironi dell'Abisso sotto il dominio di Graz'zt. Vuron sussultò a quel pensiero: *aveva avuto* un potere tanto grande, ma ormai... chi poteva dirlo? A giudicare dagli sguardi ironici e dai mormorii che suscitava, Vuron sapeva che come al solito, nel grande palazzo circolavano dicerie: «Vuron è in disgrazia» si mormorava. «State attenti quando parlate con lui: potrebbe essere pericoloso.»

Con il suo atteggiamento, il suo sguardo e i suoi gesti controllati, l'albino scheletrico imponeva e si guadagnava tutto il rispetto e l'obbedienza che gli erano dovuti, ma nulla di più. Nessuno veniva ad adularlo per chiedere favori e fuori dai suoi appartamenti non lo attendevano folle di supplicanti prostrati ai suoi piedi. Vuron se ne infischiava; alla fine la superiorità e l'impegno avrebbero avuto il loro peso. Il portone era sorvegliato da due massicci *Skurda*; gli occhi vacui e spenti dei due Demoni-Scorpione sembrarono farsi ancor più vitrei al suo passaggio, ma quanto al resto i guardiani erano perfetti sia nell'aspetto che nel contegno. L'albino chiuse accuratamente la porta che si apriva sulle sue stanze e la sbarrò con un incantesimo; poi, pronunciando la sua parola segreta personale, si recò nella cripta interna ove erano custodite tutte le informazioni vitali. Fluttuò sul pavi-

mento concavo al centro della sala, osservando una carta olografica dell'Abisso.

Mezzafgraduun, trecentotrentatreesimo girone della Dimensione Abissale, brillava di un intenso bagliore opalino. C'erano ventinove gironi al di sopra e tredici al di sotto di esso, che emettevano una luminosità simile, sebbene più fioca: erano i gironi finora conquistati e divenuti parte del grande regno di Graz'zt. I domini di Kostchtchie, Yeenoghu e Baphomet - quest'ultimo un acquisto recente - presentavano sfumature di colori che indicavano il loro status passato. Settantadue gironi di quelle dimensioni - contando soltanto quelli utili e produttivi - erano ormai legati a Graz'zt. Se poi si aggiungevano i numerosi gironi deserti e le acque abbandonate, praticamente un quarto dell'intera dimensione era sotto il controllo del nero Demone di ossidiana. Alcuni contrassegni e dei bizzarri sigilli galleggianti indicavano gli agglomerati di Demoni, le orde, le forze e le magie in gioco, e una buona metà di quegli indicatori avevano il colore nero-argentato che contraddistingueva Graz'zt e i suoi seguaci.

A un comando mentale di Vuron, la mappa del regno dei Demoni svanì, sostituita da quella di tutti gli Inferi. Comparvero altre zone contraddistinte dall'opalescenza nerastra dei domini di Graz'zt, in pratica esse costituivano il più grande impero dei Demoni. Se si paragonava ogni dimensione del regno delle tenebre a un continente, Graz'zt aveva esteso il proprio potere a due continenti e ne minacciava un terzo, da una base che rappresentava solo una parte della terra dei Demoni. Una serie di glifi complicati, rossi e violetti, delimitava zone di colore nero e grigio fumo in cui la prima linea delle orde dei Demoni che stavano avanzando si incontrava con le legioni dei Diavoli e le divisioni dei Demoni. Con la sola forza del pensiero, Vuron poteva provocare l'espansione di una qualsiasi di queste zone, rendendone visibili i dettagli e capendo così se si trattava di legioni ausiliarie di *Dreggal* di seconda scelta, di manipoli d'élite di Diavoli cornuti, o dei battaglioni di Nerull in persona. Il Demone albino constatò senza batter ciglio che tutte le avanzate progettate finora sembravano in stallo e che si stavano prospettando possibili disfatte. Ma questo era un aspetto meno importante della faccenda, da prendere in considerazione in un secondo momento. Vuron si concentrò di nuovo e l'immagine cambiò ancora: ora la sala era occupata dalla mappa dell'Abisso.

Vuron fluttuò dolcemente attraverso le riproduzioni dei gironi demoniaci, che ondeggiavano e mutavano mentre egli vagava qua e là. Niente! «Non è reale» disse il Demone ad alta voce. Chiuse gli occhi rossastri e si

concentrò; conservava ancora un legame con il *Theorpart.* Con molta cautela, per non allarmare Graz'zt, trasse energie malefiche dalla matrice del Liberatore, lasciando che queste scorressero dentro di lui: le energie del manufatto lo pervasero, si proiettarono all'esterno e lo circondarono di un campo di forza spaventosa.

«E ora vediamo!» esclamò il nobile Demone; pronunciando le sillabe agghiaccianti in una spaventosa cantilena, egli lanciò un incantesimo che tesseva, modellava e concentrava la forza, come se questa fosse un fascio palpabile di tentacoli. Inviò i tentacoli nella proiezione olografica, e quando questi vi penetrarono, divennero anch'essi eterei e svanirono come piccole cose perdute nell'immensità. Ma la forza che li pervadeva rimpiccioliva tutto il resto, e all'improvviso la mappa brillò, ondeggiò e si trasformò.

«Ora ti vedo!» Fu un grido di trionfo, perché i gironi apparentemente tranquilli che circondavano il regno di Graz'zt divennero incandescenti per la violenza delle forze nemiche all'opera. Ma il trionfo si mutò rapidamente in incredulità, e l'incredulità in disperazione, quando Vuron comprese la dimensione della sconfitta. La furia di Graz'zt si era rovesciata su di lui perché il girone dei Demoni cataboligni era stato strappato dalle mani del Re in seguito a un assalto inatteso. Vuron era certo che Graz'zt l'avesse considerata niente di più che una rivolta minore nelle province, per così dire, ma a quel punto aveva modo di comprendere in pieno qual era la potenza del nemico.

Dalle profondità avanzavano le forze della Regina dei Demoni Zuggtmoy e del suo socio Szhublox, che recavano anche gli stendardi di Demogorgon, di Var-Az-Hloo e di una ventina di altri signori; i sigilli delle forze ostili si moltiplicarono proprio sotto gli occhi di Vuron: vi si erano infatti aggiunti i glifi delle orde di Mandrillagon e Abraxas e dei loro vassalli minori. La coalizione incuteva timore per forza e numero, e Graz'zt non aveva la minima idea di ciò che stava accadendo.

La situazione delle forze in superficie non era migliore: la runa inconfondibile del *Cambion* Iuz, accompagnata da quella della Fattucchiera Iggwilv era chiaramente visibile. Entrambe erano incandescenti grazie al potere dell'Iniziatore. «Si precipitano come stercorari su un gran mucchio di escrementi!» strillò Vuron quando vide i sigilli dei principi e dei signori dei Demoni fluttuare nelle vicinanze: Orcus a destra, assieme ad Azazel e Bulumuz; Eblis a sinistra, con Lugush e Marduk. Poco lontano si trovava Socothbenoth, che sembrava avere il compito di sostenere il *Cambion.* Dietro a tutti questi avanzava un gruppo di signori e di Demonietti seguiti

dai loro soldati.

Fra le due ganasce della tenaglia si trovava il regno appena conquistato dal suo signore, Graz'zt. Le bande e le orde che ne sorvegliavano i confini non erano molte, ed erano sparpagliate e deboli. Gli avversari le avrebbero schiacciate come noci in una morsa. Vuron pronunciò una terribile parola e la scena svanì, mentre la sala intera tremava come se fosse stata svuotata dalla parola magica. L'albino non se ne curò; ormai aveva assolto alla sua funzione.

Entrò nell'anticamera dell'appartamento personale di Graz'zt, nell'ala reale del vasto palazzo. I robusti *Guristhoi*, le guardie del corpo del Re, tentarono di impedirgli l'ingresso, ma le loro squame d'acciaio, i muscoli colossali e la temibile forza si rivelarono ovviamente inutili: il Demone alto e sottile fece spostare le sentinelle con un lieve gesto della mano. Il suo carisma personale sarebbe bastato da solo per vincere le guardie, ma aveva dalla sua parte anche la massiccia infusione di forza del *Theorpart.* I *Guristhoi* impietrirono di colpo, le gigantesche porte di ematite si spalancarono e Vuron entrò nel *sancta sanctorum* di Graz'zt senza essere annunciato.

Il Demone dalle sei dita balzò in piedi dal sofà su cui sedeva; evidentemente era impegnato in un'importante discussione con alcuni dei suoi consiglieri. Erano infatti presenti l'Elfo Nero Eclavdra, sua Gran Sacerdotessa, oltre a Ogrijek, signore dei *Zubassu*, al Demone di Fiamma Palvlag e a Nergal, il Giudice Supremo. Il tavolo attorno al quale erano seduti era cosparso di carte e mappe. «Come osi?» tuonò Graz'zt. «Questa volta hai esagerato, pallido bastardo!»

Vuron si inginocchiò sul pavimento lucidato a specchio, ma più come se stesse rendendo omaggio a se stesso; poi si rialzò subito in piedi e agitando le braccia innaturalmente lunghe, si apprestò a compiere il proprio dovere. Graz'zt impallidì, e la sua carnagione d'ebano divenne grigio cenere, poiché capì che quello a cui stava assistendo poteva essere soltanto il rituale necessario a evocare un potere. *Vuron è qui per assassinarmi!* pensò.

Indietreggiò di un passo e afferrò disperatamente il gelido metallo del Liberatore. «No, mio signore» gridò Vuron. «Guarda!»

Gli strani movimenti dell'albino suscitarono un'acuta vibrazione che pervase la stanza e contemporaneamente, apparvero delle immagini tridimensionali su entrambe le sue mani. «Guarda i volti dei tuoi nemici, Re Graz'zt!»

«Sei pazzo? Hai forse deciso di fare il buffone, Vuron?» Graz'zt non degnò nemmeno di uno sguardo le figure in penombra che si muovevano,

apparentemente impegnate in una conversazione. Continuò a stringere saldamente il *Theorpart* e si drizzò in tutta la sua altezza, sovrastando persino Vuron, che pure era di statura considerevole.

«Spediscilo nel Nulla, grande Re!» La voce che esortava Graz'zt a usare i poteri del malefico oggetto era quella di Ogrijek.

«Ti prego, domina l'ira, mio signore» intervenne con dolcezza la voce limpida di Eclavdra. «Quello lì non è Iuz, con Orcus?»

Abbassando lentamente l'oggetto conico, Graz'zt distolse lo sguardo dagli occhi rosati del suo capitano e guardò nel punto indicato dalla Sacerdotessa Nera. Era proprio il *Cambion* nella sua forma demoniaca, che gesticolando animatamente, conferiva con il Re dei Vampiri dalla testa d'ariete. «Cos'è?» ruggì il Re dei Demoni, assalendo nuovamente Vuron. «Osi presentare questa feccia nei miei appartamenti?»

La fortissima vibrazione che accompagnava quelle immagini spettrali cessò improvvisamente e fu sostituita da una voce: «...attaccare il mio volgare e stupido genitore e schiacciare definitivamente lui e tutti i suoi piccoli succhiavomito...»

Sul volto insulso del corpulento Orcus si disegnò lentamente un sorriso e il suo muso lanoso si aprì a rivelare denti più adatti alle fauci di uno squalo che a una creatura innocua come la pecora. «Silenzio!» belò il grande Demone. «Là, guardate là! Sagome spettrali nella nebbia!» Il colorito di Iuz passò dal naturale rosso chiaro al viola cupo, ma il *Cambion* si mantenne calmo e guardò nella direzione indicata da Orcus. Sembrava che entrambi fissassero Graz'zt proprio negli occhi.

«È un segno» sibilò Iggwilv, mentre guardava anch'essa. «Che i vapori provenienti dalle Paludi Cianiche prendano la forma del 'caro' Graz'zt proprio mentre marciamo sul suo caposaldo è davvero un grande portento! Vorrà dire che ce lo immergeremo là dentro, quando cadrà nelle nostre mani!»

Vuron fece altri gesti e la prospettiva si modificò improvvisamente: ora le figure si vedevano dall'alto. Graz'zt se ne accorse, anche se la sua attenzione era costantemente rivolta al trio. «Un segno? Il mio scettro mi dice che si trattava di qualcosa di più terribile di un presagio, Fattucchiera» replicò il rozzo Orcus con la sua tremula voce belante. «Tuttavia ora non avrebbe senso, e anche l'apparizione è svanita...»

«Ascoltami, Re della Non-Vita» disse Iuz, in tono autoritario. «Io ho con me la potenza invincibile dell'Iniziatore. Con esso, io... noi tutti... rovesceremo l'usurpatore. Se la Fonte della Fattucchieria dice che si tratta di un

portento, lo è!»

Orcus cercò di rispondere, ma la sua voce si affievolì mentre Graz'zt distoglieva lo sguardo da quell'immagine per osservare le altre. I suoi occhi si fissarono su Zuggtmoy dalla ripugnante forma fungoide, accompagnata da Szhublox, il repellente signore del fango, dal chimerico Demogorgon e dagli altri abominevoli Demoni del loro seguito. «Ci divideremo tutto l'Abisso» disse Demogorgon con un sibilo stridulo che riecheggiò nella stanza, «e tutti quelli che non combatteranno con noi saranno eliminati.»

«Esatto, Principe Abissale» concordò Zuggtmoy con una voce tonante che sembrava provenire dal fondo di una cripta. «Ci divideremo tutto ciò che Graz'zt reclamava come suo, anche i feudi dei suoi bastardi.»

«E la Gran Sacerdotessa Eclavdra?» chiese Var-Az-Hloo. «Ho sentito palare della sua bellezza e della sua abilità...»

«Penso che nessuno ti dirà di no, se volessi esigerla come parte del bottino, mio caro» ridacchiò la Regina-Demone, «sempre che riesca a sopravvivere alla devastazione che colpirà prossimamente il regno fasullo del suo signore e padrone!»

«Basta!» Graz'zt era solo una macchia confusa e la sua sagoma si distingueva appena. Su di lui si accumulavano grandi energie, con un effetto che stupì persino Vuron, il quale aveva compiuto un'impresa del genere non molto tempo prima. «Ora comprendo di essermi sbagliato, mio attendente. Quando l'hai scoperto?»

«Solo poco fa, mio Re. Sono venuto senza curarmi del protocollo né preoccuparmi della mia persona.»

Graz'zt ringhiò, ma la sua ira era indirizzata alle immagini dei nemici. «Si alleano contro di me sotto suggerimento di Iggwilv e grazie al potere del *Theorpart.* Se la Fattucchiera e il suo marmocchio mi avessero dato il potere dell'Iniziatore, l'intero Abisso unito non avrebbe potuto opporsi al mio volere. Si sono coalizzati per paura e avidità, ma ciononostante si *sono* alleati...»

«Sono cani rabbiosi che si mostrano i denti e si ringhiano addosso, potente Re» disse Ogrijek, signore dei Demoni Zubassu, nel tono più accattivante che riuscì a trovare. «Si divoreranno l'un l'altro, grande Graz'zt, se soltanto mi assegnerai altre orde per affrontarli. I miei guerrieri alati da soli non bastano!»

Palvlag, per non essere da meno, insistette per essere inviato immediatamente in una postazione di prima linea assieme ai suoi Demoni di Fiamma per sventare l'attacco, mentre Nergal, il Giustiziere, chiese che gli ve-

nisse affidato il comando sugli altri due e sui loro seguaci. La discussione fu interrotta da Graz'zt.

«Tutti e tre avrete cariche importanti... sotto il mio comando! Preparatevi, perché voglio schiacciare di persona Demogorgon e il suo branco di canaglie. Ora uscite, e tenetevi pronti in qualsiasi momento alla mia chiamata. Tu, Gran Sacerdotessa, resta qui con Vuron. Ora vi assegnerò i rispettivi compiti». Non osando lamentarsi e tantomeno protestare, i tre nobili Demoni uscirono in silenzio, lanciando occhiate furtive a Vuron e alla *Drow* Eclavdra.

Vuron parlò per primo dopo l'uscita del terzetto. «Non mi fido del *thane* Zubassu...»

«Fidarsi? Io non mi fido di nessuno... tranne che della mia ancella qui presente e di te, Vuron. Ora taci, perché sono io che comando, qui. Io mi occuperò di Kostchtchie e dei suoi. Tu, Vuron, ti precipiterai a sud mentre io marcerò verso nord; poiché hai utilizzato così bene il *Theorpart*, ti affiderò nuovamente i suoi poteri. Io ne ho tratto forza a sufficienza, e inoltre avrò con me la spada e l'Occhio dell'Inganno. Ricorda tuttavia, Vuron, che manterrò sempre il contatto con il Liberatore.»

«E quale sarà il mio compito, mio Re?» chiese Eclavdra.

«Starai al fianco di Vuron per assisterlo e sorvegliarlo. Ci saranno anche Yeenoghu e una dozzina di altri personaggi importanti, ma Vuron dovrà avere il comando supremo. Tu, Eclavdra, sarai il suo luogotenente e il mio cane da guardia.»

La *Drow* chinò il capo in silenzioso assenso, senza mostrare altre emozioni. Anche l'albino si inchinò in segno di omaggio. «Obbedisco, o Re» mormorò con deferenza. Graz'zt gli sorrise, e i suoi vividi occhi verdi mostrarono qualcosa di molto simile al vero rispetto e all'amicizia, per quanto questi sentimenti possano esistere in simili esseri. Vuron lo notò, si inchinò ancor più profondamente e continuò: «E se Iuz dovesse servirsi del suo *Theorpart*?...»

Il sorriso si trasformò in uno spaventoso ghigno da lupo. «Ah, mio cerimoniere, se solo potessi presenziare a un tale evento! Tuttavia sono certo che tu saprai come trattare quel volgare idiota, se ciò dovesse accadere. È la Fattucchiera quella di cui ti devi preoccupare maggiormente: stai attento, se esce allo scoperto!»

Vuron ed Eclavdra annuirono e fecero per uscire, ma Graz'zt li fermò, come per un ripensamento. «Il concilio al completo si riunirà fra un'ora. Si discuterà di altre questioni. Venite anche voi, ma non dite nulla. Limitatevi

ad ascoltare. Alla fine, rimanete dopo che gli altri se ne sono andati perché ho bisogno del vostro giudizio sui signori presenti. Come vi ho detto, non mi fido completamente di nessuno; la maggior parte di loro va sorvegliata». Poi Graz'zt li congedò e i due si avviarono rapidamente verso i loro appartamenti per prepararsi.

Capitolo 3

«È un fatto assolutamente inatteso...»

Gord pronunciò sottovoce queste parole, che erano più che altro un eufemismo. Qualche istante prima si trovava in una grotta sottomarina assieme all'Ondina Kharystilla, la quale gli aveva comunicato che era giunta l'ora. «Ora di che?» aveva chiesto lui. Poi, seguendo le sue istruzioni, aveva toccato l'amuleto pensando a Rexfelis il Signore dei Gatti.

La bella grotta sottomarina e l'ancor più bella Ondina avevano incominciato improvvisamente a ondeggiare e a scomparire; per un attimo gli occhi sorridenti di Kharistylla si fecero grandi come piattini e poi svanirono. Gord parlò, sbatté le palpebre, scosse la testa e si ritrovò davanti ai signori dell'Equilibrio riuniti.

«È cambiato» commentò Basiliv il Demiurgo, senza rivolgersi a nessuno in particolare. Poi, parlando a Gord, disse: «Benvenuto, Principe. Leoceanius ci ha avvertito che avremmo dovuto attenderci il tuo arrivo per quest'ora, e così eccoci riuniti.»

Un mormorio si levò da parte dei presenti nella stanza privata di Rexfelis. Della ventina di potenti convenuti, sette o otto avevano conosciuto il giovane avventuriero in passato e avevano parlato con lui. Fra essi c'erano naturalmente il Signore dei Gatti, il Demiurgo Basiliv, gli Arcimaghi Mordenkainen e Tenser, e il Re dell'Ombra.

«Vi presento Gord» disse formalmente Rexfelis, venendo in aiuto del giovane. «Alcuni di voi hanno già fatto conoscenza con il Principe delle Pantere in precedenza». Poi presentò il giovane avventuriero a chi ancora non lo conosceva. «I miei Signori della Cabala» esordì, con un cenno della testa per indicare quattro strani esseri non più umani che si trovavano in fondo alla stanza. Poi, percorrendo lentamente la stanza con lo sguardo, e indicando con la mano, nominò altri personaggi. «Gord, questo è il Maestro delle Spade, un tuo genitore adottivo, credo. Ed ecco Lord Hewd, Lord Donai, Murlon, Lord Keogh, il Venerabile Yocasta, il Venerabile Nastan. E questo è il Braccio Attivo del *Dweomer*, l'Arcimago, natural-

mente, perché la magia più potente non interferisce mai di persona...»

Semidei, esseri quasi divini, i più potenti fra gli esseri umani. Chissà come, Kharistylla aveva indovinato esattamente quando era giunto il momento per Gord di fare la sua comparsa, e Leoceanius aveva contribuito inconsapevolmente a ciò. Era davvero troppo e il giovane non riusciva a capire. «Io... io... Qual è il problema? Devo essere giudicato?» balbettò.

«Mio caro amico» lo apostrofò il Semidio Lord Keogh, strascicando le parole e nascondendo a malapena l'ilarità. «Se così fosse, tutti noi dovremmo sedere accanto a te.»

«Non sarebbe una cattiva idea» buttò lì il Mago Pazzo. «Riuniamo quei semiumani, gli Elfi, i Nani, gli Gnomi, tutti, e sottoponiamoci insieme al processo!»

«È inutile cercar di scovare quella gente» intervenne Lord Hewd, tirandosi la barbetta soprappensiero. «Sono tutti impegnati a combattere contro Demoni e Diavoli, lo sai.»

Il Re dell'Ombra alzò un sopracciglio scuro a quelle parole, e sembrò quasi che Rexfelis stesse per intervenire, ma i quattro Gerofanti della Cabala parlarono all'unisono. «Basta, signori!» dissero. Poi uno di loro continuò: «Questo giovane Principe sembra davvero sconcertato. Occupiamoci degli eventi in corso e cerchiamo di ottenere qualche risultato per evitare di trovarci noi stessi a dover affrontare i nemici degli Inferi!»

«Grazie, miei signori» disse Gord, rivolto ai Gerofanti, dopo aver deglutito e tirato un sospiro di sollievo. «Ho già affrontato Demoni e Diavoli, e penso che persino quest'assemblea sia preferibile a una cosa del genere.»

«Male, male» cantilenò l'Arcimago Pazzo. «Siamo qui per chiederti di fare proprio questo!» A ciò il Signore dei Gatti prese in mano la situazione. «Mi scuso, Principe Gord» disse in tono formale. Poi prese il giovane per un braccio e lo guidò verso una sedia poco lontana, lo invitò a sedere e prese posto accanto a lui. «Desidero spiegare al nostro campione che cosa sta per accadere. Siete d'accordo?»

Vi furono vari cenni d'assenso, più o meno espliciti, e nel giro di pochi istanti tutta la strana assemblea, comprendente la maggioranza dei poteri che rappresentavano l'Equilibrio, si era seduta a semicerchio nella vasta stanza dal soffitto basso. «Grazie a tutti, signore e signori» intonò Rexfelis. «Ascoltate quello che ho da dire a Gord di Falcovia, riconosciuto da me e da voi tutti come pari, con il titolo di Principe delle Pantere per diritto di nascita e per virtù delle sue imprese, titolo che nessuno potrà mettere in discussione.»

«Ascoltiamo, ascoltiamo!»

«Continua!»

Gord era sempre più confuso e allo stesso tempo, sempre più eccitato. Che cosa significava quel «per diritto di nascita»? Forse, per qualche ragione che non riusciva ad afferrare, stava finalmente per apprendere qualcosa sulle sue origini. Ma aveva trascorso molte ore insieme a Rexfelis prima di allora e di certo il Signore dei Gatti gli aveva già detto tutto ciò che c'era da dire. Gord tenne a freno la lingua, ma la sua mente era un turbine di pensieri; non osava sperare, eppure, non poteva impedirsi di farlo...

Il Signore dei Gatti lanciò un'occhiata gelida a entrambi coloro che avevano parlato, Basiliv per primo, il vecchio bisbetico Mordenkainen per secondo. Si schiarì la gola con un verso simile a un ringhio, poi continuò: «Come sapete, Gord ha servito la causa dell'Equilibrio per più tempo di quanto sappia egli stesso e di recente ha collaborato in modo particolarmente attivo e coraggioso. Per spiegare in parte il suo valore, ho rivelato le sue origini ad alcuni di voi. Ora ne parlerò a tutti gli altri e allo stesso Gord, per la prima volta: suo padre, il mio pronipote, era l'unico erede della Settima Casa della mia specie. Per diritto di nascita e per le sue imprese, Gord si è guadagnato pienamente quest'eredità... e qualcosa in più. Ma questa è un'altra storia, e prima di parlarne, mi atterrò agli argomenti che il nostro concilio è chiamato a trattare.»

A quel punto Gord non riuscì più a trattenersi. «Lo hai sempre saputo?» chiese, mentre l'eccitazione si trasformava in rabbia.

Rexfelis non mostrò alcuna emozione, ma i suoi grandi occhi scuri avevano un'espressione triste quando rispose: «Sì, Gord, l'ho sempre saputo. Non ti chiedo perdono, perché non c'è nulla da perdonare. Forse capirai quando ne saprai di più, o forse no. In troppi ti cercavano, in troppi e con poteri talmente letali e intenzioni talmente crudeli che neppure tutti noi, e figurarsi io solo, avremmo potuto tenerli lontani da te, se avessero saputo chiaramente chi e che cosa eri... cosa sei.»

«Ma di che cosa si tratta?» La voce di Gord era calma, ma l'espressione dei suoi occhi tradiva la rabbia e la tristezza per essere stato tenuto all'oscuro così a lungo.

«Sei il predestinato... colui che è stato designato a combattere la battaglia finale.»

Le ultime parole del Signore dei Gatti calmarono la furia crescente di Gord; anzi, la raggelarono. «Io sono destinato a combattere... la battaglia *finale*?» chiese.

«No, no, Rexfelis» disse ad alta voce l'anziano sacerdote, Nastan. «Nessuno di noi può decidere una cosa del genere. Noi siamo soltanto veggenti, o meglio, cerchiamo indizi.»

«Be', non importa chi l'abbia deciso, in realtà» ribatté Gord, in tono aspro. «Ho qualcosa da dire anch'io: perché mai questa dannata segretezza? Se tutto era già stato scritto, chi o che cosa poteva impedirlo? Perché non dirmi tutto?»

Rexfelis riprese la parola. «Non così in fretta. Ecco ciò che era stato predetto: se tu avessi raggiunto la maturità, se fossi riuscito a sopravvivere e se non fossi stato contaminato dal Male o non fossi diventato vanesio e superbo, allora saresti stato colui che avrebbe portato la nostra bandiera.»

Gord fece per aprir bocca, ma il Signore dei Gatti lo zittì con un'occhiata. «Attento, Principe: non sto parlando di certezze assolute. Presta attenzione alle mie parole. Ascolta. Solo tu puoi combattere per noi. Nessuno di coloro che sposano la Legge o il Caos dovranno prevalere. L'Equilibrio è la forza che possiede un campione, colui che porterà avanti la lotta contro le Tenebre Inesorabili.»

«Questo solo è stato predetto; dell'esito della battaglia non si è mai parlato. Tuttavia, la tua capacità di affrontare il grande nemico è bastata a turbare i malvagi. Abbiamo dovuto proteggerti e tenerti all'oscuro di tutto finché tu non rivelassi qualche indizio: il momento della verità sarebbe sicuramente giunto.»

«Anni di sofferenze indicibili, gli orrori di quel bastardo di Theobald, l'accattonaggio, l'intero corso della mia vita...»

«Tutto ciò era necessario, e di solito i nostri agenti e a volte l'abilità della tua mente, Gord, facevano sì che le cose volgessero al meglio. In realtà, tutto quello che hai fatto, quello che hai ottenuto, quello che sei, è opera tua.»

«E cosa significa questo?»

«Chi può dirlo? Nemmeno il migliore di noi è tanto potente da avventurarsi in simili supposizioni. Tuttavia, principe, io penso che in realtà tu conosca la risposta: sei in grado di vedere i diversi aspetti della questione, giudicare e agire. Ogni anno che passa, diventi più adulto, le tue prospettive si ampliano e il mutamento è evidente. Percepisci il grande conflitto che ora coinvolge ogni cosa: è una partita mortale che deciderà il destino del tuo mondo e anche del nostro, materiale e spirituale.»

Gord scosse la testa in segno di diniego. «Non è una partita e io non sono una pedina.»

«Per alcuni lo è» lo corresse gentilmente Basiliv il Demiurgo. «È un'analogia utile, tuttavia. Quelli che dobbiamo affrontare, ma anche quelli che cerchiamo di aiutare, la vedono così, capisci.»

«Ma come si può chiamarla 'partita'? Vite in gioco, vite perdute... È mostruoso!»

«C'è un premio in palio, Gord» spiegò Basiliv, in risposta a quelle veementi proteste. «È una gara. Tu stesso hai partecipato al gioco della vita e della morte abbastanza spesso, credo.»

«Era una questione di sopravvivenza, e lottavo contro individui che conoscevano perfettamente i rischi di una sconfitta. Ognuno di essi era un abile avversario e io ho preso soltanto la vita di coloro che dovevano morire» ribatté Gord, con meno rabbia nella voce, ma con ferrea determinazione.

«È un discorso arrogante e parziale!» Queste parole furono pronunciate all'unisono dai quattro che erano a capo della Cabala, gli strani Gerofanti. «Biasimiamo il tuo atteggiamento, Gord. Se non abbandonerai immediatamente questi pensieri, potremmo non accettarti come campione». Sebbene parlassero uno alla volta, i quattro costituivano a tal punto una sola mente e una sola voce che le parole provenivano simultaneamente da ciascuno di essi. L'effetto era bizzarro e inquietante, ma Gord non si lasciò dissuadere.

«Non sono il vostro campione e non desidero partecipare al gioco! L'Inferno, i Demoni, voi tutti... Trovatevi un'altra pedina da spostare a vostro piacimento». Gord era pronto ad alzarsi per andarsene, sebbene non sapesse dove, né quali sarebbero state le reazioni dei potenti dell'Equilibrio, se avesse tentato di allontanarsi. In quel momento però, non se ne curava. Era davvero troppo per uno spirito mortale.

Rexfelis lo fermò, sorridendo dolcemente. «Hai ragione. Non è necessario che tu sia una pedina. Non 'giocare'. Coloro che cercano il Male, la morte, la disperazione, la schiavitù per tutti quelli che non sono pronti a servirli, esulteranno e saranno pieni di gioia quando conosceranno la tua decisione, Gord. Da tempo cercano di eliminarti dal gioco. La tua rinuncia equivarrà per loro alla tua morte.»

A queste parole, Gord sprofondò nuovamente nella sedia e fissò il Signore dei Gatti. «Adesso va meglio» disse Rexfelis a bassa voce. «Per molto tempo hai partecipato al gioco inconsapevolmente, senza la nostra guida, sebbene altre forze attive ti abbiano sostenuto ogniqualvolta è stato loro possibile. Poi hai lottato sotto la guida dell'Equilibrio, ma ancora sen-

za la piena conoscenza di ciò che accadeva realmente. Anche se tu dovessi scegliere di andartene adesso, Gord, penso che questa tua decisione farebbe ugualmente parte del gioco. Tu, come noi, non puoi sfuggire al destino solo perché desideri farlo.»

Gord si limitò ad alzare le spalle. «Allora non sono affatto un campione. Sono una pedina che vaga senza meta, che non fa nulla di importante ed è incapace di dirigere i propri passi. Che sia uno di voi, esseri potenti, a reggere la bandiera. Esiste forse qualcuno tra di voi che non sia più potente di me?»

«Ben detto, giovane Gord» disse lentamente una voce. A quel suono tutti i presenti tacquero, e l'avventuriero guardò nel punto dal quale erano giunte le parole. «Tuttavia, una piccola parte di noi verrà con te, e allora tu sarai contemporaneamente meno e più di ognuno di noi» proseguì l'essere.

Non significava nulla per lui, ma Gord rimase turbato da ciò che vide. Un posto nella sala sembrava occupato dal nulla, eppure da qualcosa e nessuno degli altri presenti si trovava lì vicino. «Mi trovo svantaggiato... Signore del... Nulla? Non ti vedo e non conosco né il tuo titolo né il tuo regno.»

«Sono il Tutto e il Nulla, Principe. Hai mancato di poco il bersaglio. Ti basti sapere che in qualche modo faccio parte delle forze dell'Equilibrio, perché lotto contro la morte e la vita, il caos e l'ordine, ma di norma non prendo parte a nessuna contesa, perché alla fine trionferei su tutti.»

«Tuttavia» continuò la voce lenta e misurata, «l'avvento di Tharizdun mi ha spinto ad appoggiare i Signori della Neutralità. Perciò, avrai a disposizione una parte del mio essere cui appellarti, se volessi farti avanti per servire la nostra causa.»

L'avvento? Allora la forza terribile del Male assoluto stava avanzando davvero. Quella notizia ebbe un grande effetto sul giovane ladro, che dimenticò persino di chiedere che cosa fosse il cosiddetto «Tutto e Nulla». Si rivolse invece al Signore di Tutti i Felini. «Dammi qualche altra spiegazione, per favore» chiese, mettendosi comodo sulla sedia e rilassandosi per la prima volta da quando era stato convocato in quell'assemblea.

Rexfelis si accinse a raccontargli della battaglia imminente che poneva l'Equilibrio in una posizione molto esposta, al centro di tutto. Interrotto di tanto in tanto dagli interventi occasionali dei grandi personaggi e dei semidei riuniti nella sala, il Signore dei Gatti narrò di come lui e gli altri avevano tentato di sventare le macchinazioni di Diavoli e Demoni, senza far ricorso a un campione in particolare. Sebbene, come Sovrani della Neutrali-

tà, conoscessero l'esistenza di una profezia che parlava della figura di un campione, neppure loro potevano essere certi della sua vittoria e quindi avevano proseguito da soli, sorvegliando da vicino colui che un giorno avrebbe potuto diventare indispensabile per tutto il multiverso e non solo per l'Equilibrio. I genitori di Gord avevano costituito soltanto un elemento minore nel gioco ed erano stati traditi e colpiti da pedine del loro stesso colore. Purtroppo, erano stati eliminati, ma avevano ugualmente fatto avverare parte della profezia, perché lasciavano dietro a sé una piccola scintilla di speranza.

«Fra le ragnatele della magia e dell'energia, Gord, anche quella piccola speranza avrebbe potuto essere scoperta dai tuoi e dai nostri nemici» disse Rexfelis. «Da soli non avremmo potuto nascondere quella scintilla, ma apparentemente, i malvagi non sembravano in grado di individuarti. C'era sotto lo zampino di qualcun altro.»

Dopo qualche domanda, la narrazione continuò come prima. Rexfelis e Lord Donai raccontarono di come avevano visto Gord diventare un giovane mendicante e un ladro molto abile, di come l'avessero occasionalmente protetto e sempre sorvegliato, senza però mai interferire direttamente.

«Quando hai lasciato la città per unirti ai Rhennee, Principe, sei entrato improvvisamente in campo come pedina» osservò Lord Donai. «Ma nessuno ti ha collocato a forza sulla scacchiera: vi sei salito tu stesso.»

Rexfelis spiegò che i successi e i fallimenti non erano serviti soltanto a spostare Gord da una parte all'altra della scacchiera, ma avevano anche mutato la sua forza, proprio come una pedina che avanza diventa sempre più minacciosa per l'avversario. Lo stesso Gord aveva dimostrato un valore superiore a quello di un comune alfiere. «Prevalendo ogni volta sugli avversari malvagi, stando alla larga dai loro influssi e rafforzando sempre più la tua fede incrollabile nella libertà e nel libero arbitrio, ti sei trasformato da pedina di scarsa importanza, seppure ben piazzata, in una figura dai molti poteri.»

Il Re dell'Ombra e il Demiurgo aggiunsero i propri commenti, e Gord fu ancor più meravigliato.

Si rivolse alla persona che gli era stata presentata poco prima come Maestro delle Spade. «Maestro, mi hai assistito anche tu?»

«Anche un ladro esperto come te e capace di arditissime imprese non acquisisce automaticamente la capacità di usare le armi di cui sei venuto in possesso senza un po' di aiuto» confermò il Maestro delle Spade, nel tono conciso che gli era consueto e con un sorriso dipinto sulle labbra sottili,

aggiunse: «E lo farò di nuovo, se lo vorrai.»

Ognuno dei presenti rivelò al giovane di aver fatto qualcosa per assisterlo. Poi Rexfelis riprese la parola. «Ora, Gord, sei il Principe delle Pantere. Ma questo status non ti conferisce molti altri poteri, perché sei già un cavaliere al servizio dell'Equilibrio. Come campione volontario, tuttavia, avrai anche il comando sugli spazi adiacenti e noi ti attrezzeremo nel miglior modo possibile per permetterti di affrontare il Nemico Supremo.»

«Ho forse qualche altra scelta?» chiese infine Gord. «Sembra che, volente o nolente, io sia predestinato. Non nutro amore per i nostri nemici, ma non ho nemmeno niente in comune con coloro che li osteggiano. L'Equilibrio è il mio unico fine, e quindi accettare gli scopi che esso si prefigge significa soltanto confermare ciò che sono in realtà.»

«Esistono ombre e sfumature più o meno intense anche nella Neutralità, Gord» gli disse Lord Hewd. «Indipendentemente dalle diverse norme di vita, tutti noi sappiamo che per essere liberi di restare ciò che siamo e permettere di esserlo a tutti gli altri non dobbiamo permettere che le Tenebre Supreme prevalgano.»

«Non sono forse io la prova che esistono ombre e sfumature diverse?» fu la domanda retorica di Gord.

«No» rispose la voce strascicata del Nulla che sembrava riempire un angolo intero della sala; «lo è invece la mia presenza a fianco dell'Equilibrio.»

Prima che si potesse dire altro, i quattro Gerofanti si alzarono in piedi e all'unisono apposero il loro marchio su Gord. Al giovane sembrò di essere investito da un'onda infuocata e per poco non svenne. Poi, ognuno dei presenti gli diede in dono qualcosa e l'energia scorreva nel suo corpo, facendogli vibrare i nervi e fluttuare il cervello. Un potere così grande, un numero tanto vasto di entità! Era contento di essere rimasto seduto quando tutto ciò accadeva.

«Basiliv e io ti scorteremo fuori di qui, Principe» gli disse il Signore dei Gatti, dopo che l'ultimo Signore dell'Equilibrio gli ebbe affidato il proprio segno di potere. «Devo dirti qualcos'altro, perché sono soprattutto io a guidarti. E anche il Demiurgo ha qualche istruzione per te.»

* * *

«Ora comincerò dall'inizio» disse il Signore dei Gatti quando fu solo con Gord e il Demiurgo in una piccola biblioteca che fungeva da studio perso-

nale di Rexfelis. «Sei il discendente del mio settimo figlio, il nono dei miei pronipoti e ti meriti una condizione superiore a quella che ti spetta per nascita. Con l'assenso che i Signori dell'Equilibrio ti hanno appena manifestato, nessuno dei miei e nessun rampollo delle altre case oserà mettersi contro di te.»

«Che vuoi dire?» chiese Gord. La situazione era ancora troppo confusa.

«Ognuna delle Nove Case è in competizione con le altre per ottenere la supremazia e ognuna desidera che un suo rappresentante divenga re. Io non posso interferire... almeno non molto, altrimenti non sarei il Signore dei Felini, ma tuo padre non aveva aspirazioni del genere. Conosceva la profezia e voleva solo che si avverasse. Lui e tua madre erano nemici mortali di Tharizdun e dei suoi servitori.»

«Come si chiamava mia madre? E mio padre?»

«Scusami, Gord. Le tensione di questi giorni mi ha reso negligente. Tua madre si chiamava Ataleena. Era una veggente, e avrebbe potuto essere una grande maga. Aveva gli occhi violetti, forse a causa delle gocce di sangue Elfo che le scorrevano nelle vene. Tuo padre si chiamava Karal, e amava tua madre con tutto se stesso. Fu lei a convincerlo ad abbandonare i confini di questo mondo, e a combattere il nemico altrove. Penso di non averglielo perdonato finché non ti ho incontrato per la prima volta...» disse Rexfelis, rivolto per metà a se stesso. Poi, riprendendo il filo dei pensieri, proseguì.

«Ataleena era venuta a conoscenza della profezia riguardante il ritorno di Tharizdun grazie a sua madre, che a sua volta l'aveva appresa dalla propria madre e così via. Quelle donne erano tutte delle veggenti. Brava gente. Karal ti diede il nome della casata di sua moglie: tua madre infatti, si chiamava Ataleena Carona, e il tuo nome vero è Carl, o meglio lo era. Nonostante le sue umili origini, ora il tuo nome è Gord, ed è un nome potente. Devi mantenerlo. Il titolo di Principe Gord Carl Quapardus ti piace?»

La risposta venne dopo un minuto: «Gord è il nome a cui sono abituato, e ciò mi basta.»

«E Gord rimarrà il tuo nome, per il momento. Sarò breve riguardo al resto» disse Rexfelis sottovoce. «Altri della tua stirpe hanno tradito sia tuo padre che tua madre; si sono pentiti, ma troppo tardi. I tuoi genitori furono sopraffatti da alcuni agenti del Male, guidati da uno dei suoi servitori più terribili». Il volto di Gord si incupì per l'ira, ma il Signore dei Gatti gli fece cenno di calmarsi e proseguì rapidamente. «Ho causato molto dolore ai responsabili, che hanno pagato a caro prezzo le proprie azioni, con i loro

sensi di colpa, oltre che con le mie punizioni. Nessuno dei responsabili è più in vita, ormai» aggiunse, addolorato per il tradimento, non per la morte dei responsabili. «I malvagi dapprima gioirono, ma poi scoprirono che non avevano portato a termine la loro missione. Nonostante facessero del loro meglio, o del loro peggio, né il più grande dei Diavoli né il più malvagio dei Signori Infernali riuscì a trovare colui che cercava. Penso che non ne sappiano nulla ancor oggi, ma le cose cambieranno presto!»

A quel punto parlò Basiliv, il Demiurgo: «Il destino ti ha designato come unico essere in grado di combattere contro i più potenti rappresentanti del Male, Gord. Mentre i tuoi lottavano per determinare chi sarebbe stato l'erede principale del regno di Rexfelis e i poteri del Male tessevano le loro trame per trovare i *Theorpart* e impadronirsene, tu vivevi la tua vita, ignaro e sconosciuto; fosti sottoposto a prove ed esami, arroventato, battuto, forgiato e temperato per diventare l'arma di tutti coloro che rinnegano il Male.»

«Molti rappresentanti dell'Equilibrio sono ben più forti di me, anche con tutto ciò che mi avete dato». Era un'affermazione: Gord non intendeva discutere.

«Vero. Anche se tutti noi nobili dell'Equilibrio fossimo stati presenti al conclave e avessimo infuso in te tutte le forze possibili, esisterebbero ugualmente altri più forti di te. Non so come spiegartelo; posso solo dire che la predizione è quel che è.»

Gord si arrese a quel pensiero e si rivolse nuovamente a Rexfelis. «Dimmi qualcosa di più su mio padre e mia madre» lo pregò.

«Prima di tutto la scatola» disse il Signore dei Gatti. Gord capì subito a che cosa Rexfelis si riferisse: non al suo contenitore magico ma, allo scrignetto di legno ammaccato che vi aveva nascosto. L'aveva sempre tenuto al sicuro, con sé o in qualche nascondiglio nella città di Falcovia, fin da quando l'aveva avuto da bambino. La vecchia Leena, la donna rude e intrattabile che aveva vigilato su di lui nella prima giovinezza, gli aveva tenuta nascosta la scatola e gliene aveva persino rinfacciato il possesso, perché in qualche modo sapeva che essa, assieme al suo contenuto, era destinata a lui, piuttosto che a lei. Per caso aveva scoperto come aprirla, ma non aveva mai detto niente a Gord, che fu in grado di sottrarle la scatoletta solo dopo che la vecchia morì.

«È investita da un *dweomer* particolare» continuò Rexfelis. «Se pronuncerai il nome di tua madre o di tuo padre mentre la tieni in mano, si aprirà e rivelerà il proprio contenuto». Gord non lo sapeva, ma era così che la

vecchia Leena era riuscita ad aprire la scatola, almeno in parte: il suo nome infatti, era molto simile a quello della madre di Gord e, come si seppe, nel primo livello della protezione magica c'era un piccolo difetto. Così, la donna era riuscita ad aprire lo scomparto principale, ma poiché non aveva pronunciato «Ataleena» per intero, non era mai riuscita a scoprire il tesoro nascosto sotto il doppiofondo del contenitore.

«All'interno troverai i ritratti dei tuoi genitori e un resoconto delle loro imprese nel linguaggio dei felini. Tuo padre scrisse addirittura che sperava tu non fallissi le prove future.»

«Sapeva che cosa sarei diventato?»

«Forse. Il documento non è del tutto chiaro, ma fornisce qualche indizio. Leggilo quando avremo finito qui, e poi giudica da te». Rexfelis alzò una mano per evitare che Gord rispondesse e si accinse a parlare di un altro fatto importante. «Sotto un pannello segreto, che si apre ripetendo lo stesso nome una seconda volta, troverai una collana con nove zaffiri neri» e a queste parole, il Signore dei Gatti sorrise.

«Sono...?» chiese Gord, a malapena in grado di controllare la propria emozione. Dovevano essere gli stessi, pensò, per cui aveva rischiato la vita durante il periodo trascorso nel Paese dell'Ombra e che aveva dovuto abbandonare per andarsene da quel luogo sinistro.

Neppure Rexfelis conosceva tutta la storia di quelle gemme. Erano rimaste nello scrigno finché questo era stato in possesso della vecchia Leena, ma ne erano state magicamente sottratte qualche anno dopo la sua morte, quando la scatola era stata sepolta in un luogo segreto di Falcovia. Quando, al ritorno da una delle sue avventure, Gord aveva recuperato la scatola, non poteva sapere che il contenuto nel frattempo era stato manomesso da forze magiche alleate con quelle che avevano tentato di eliminarlo. Per sua fortuna, lo scrigno non era sotto sorveglianza magica quand'era tornato a Falcovia e perciò, aveva potuto disseppellirlo. All'epoca, infatti, le ricerche che lo riguardavano avevano preso un'altra direzione e lo scrigno era stato dimenticato, perché considerato poco importante.

Gli zaffiri erano stati poi incastonati in una stupenda collana, e il gioiello era diventato proprietà di un Gran Sacerdote di Nerull. Successivamente, se n'era impossessato uno degli abitatori più importanti del Paese dell'Ombra, una terribile creatura di nome Imprimus. Fu quest'essere malvagio che Gord dovette sconfiggere per riconquistare gli zaffiri. Il giovane non ci aveva pensato molto spesso da quando li aveva utilizzati per abbandonare il Paese dell'Ombra, e non aveva mai pensato veramente di rivederli.

«Sì, gli zaffiri sono di nuovo nello scrigno, Gord, come potrai vedere quando lo aprirai. La collana in cui sono stati incastonati è il simbolo della tua discendenza da una stirpe regale e tuo padre te l'ha lasciata in eredità. Chi la indossa è il Principe della Nona Casa, e cioè, il Principe delle Pantere. Gli zaffiri hanno viaggiato in lungo e in largo per anni, ma sono sempre rimasti di tua proprietà: a te spettava custodirli e indossarli un giorno o l'altro.»

Rexfelis smise si parlare, ma Gord non sapeva che dire. Aveva assorbito tante informazioni così in fretta che non sapeva come commentarle, o quali domande porre. Non capiva come le gemme potessero essere tornate nella scatola a sua insaputa, ma sapeva da tempo che le opere della magia andavano al di là della sua capacità o del suo desiderio di comprensione. Poi il Signore dei Gatti riprese a parlare, ansioso di svelare il resto di ciò che ambiva svelare.

«Anche l'anello che ti ho dato ti era stato lasciato da tuo padre. Egli stesso l'avrebbe tenuto con sé, penso, se fosse stato sicuro di sopravvivere abbastanza a lungo da vedertelo indossare. Potrei dirti altre cose ancora, ma non è il momento. Ti basti sapere che, indipendentemente da altri eventi, la Nona Casa seguirà le regole di tutto il Regno dei Felini, se tu sopravviverai, Gord. Anzi, abdicherei in tuo favore in questo stesso momento, ma non sarebbe di alcuna utilità per nessuno di noi. Il destino ci ha tolto moltissimo.»

A questo punto fu il Demiurgo a prendere la parola, perché sembrò che il Signore dei Gatti avesse difficoltà a continuare. «Noi signori della Neutralità ci troviamo in una posizione difficile, capisci, e in confronto a coloro che ci ostacolano siamo piuttosto deboli. I Duchi dell'Inferno sono incredibilmente più numerosi di noi e quasi sempre ben più potenti. Quelli che hai visto all'assemblea costituiscono a malapena la metà di quanti possiedono poteri sufficienti per guidare le forze dell'Equilibrio. Alcuni sono legati al proprio elemento e non vedono altro che l'eternità di questo. Altri si contendono il potere con le dimensioni superiori, altri ancora respingono l'ordine totale o la casualità selvaggia. Altri ancora sono impegnati nella lotta fisica contro le forze dell'Abisso o dell'Ade o contro le legioni dell'Inferno e altri, infine... non ci sono più». Basiliv guardò per un attimo Gord, poi proseguì: «Se tutti i Signori dell'Equilibrio scendessero in campo, un numero molto maggiore dei nostri avversari sarebbe in grado di opporsi alla nostra presenza e ciò segnerebbe la nostra fine. Se tuo nonno...»

«Adire il vero, sarei il bisnonno» protestò Rexfelis.

«Se il tuo bisnonno, o io, o qualcun altro tentassimo l'impresa da soli, i malvagi lo verrebbero immediatamente a sapere e invierebbero due o più dei loro rappresentanti più potenti per fermarci. Non c'è altro modo per riuscire, oltre a quello che ti abbiamo descritto. Ora il nemico non ti conosce e non sospetta l'improvvisa intensificazione dei tuoi poteri. Inoltre mi dicono che giochi bene a scacchi.»

«Gioco abbastanza bene a scacchi» ammise Gord, «e a parecchi altri giochi». Lanciò un'occhiata furtiva a Rexfelis, ricordando le volte che il Signore dei Gatti lo aveva sconfitto in bizzarre partite.

«Sì, proprio così» disse il Demiurgo con un sorriso. «Capisci che il valore di un pezzo sta nelle sue possibilità di movimento e nella sua zona di influenza. In questa specie di gioco, tuttavia, dobbiamo anche tener conto del fatto che non tutti i pezzi possono esercitare pressioni su una qualsiasi delle parti avversarie.»

«In questo gioco ci sono pedine più o meno potenti e, a meno che non esista una parità, il più debole non può mai prevalere sul più forte. Di tanto in tanto sei riuscito a eliminare alcune pedine malvagie: umani, mostri, Demoni. Tuttavia, il nemico non è in grado di capire perfettamente chi sei. Quando scenderai nuovamente sul campo di battaglia come campione dell'Equilibrio, nessuno riconoscerà i tuoi veri poteri, finché non sarà troppo tardi, o almeno così speriamo! Se ciò accadrà, allora diventerai la seconda figura più potente del multiverso.»

«La seconda?»

«La prima è Tharizdun» disse Basiliv malinconicamente.

«E a quel punto dovrò andarlo a cercare?»

«Se davvero diventerai tanto potente, Principe Gord» lo rassicurò il Demiurgo, «non sarà necessario che tu cerchi le Tenebre Assolute; saranno loro a trovarti.»

«Come posso sperare di riuscire?» chiese il giovane, guardando il Signore dei Gatti e il Demiurgo con aria interrogativa.

«Il Signore del Tutto e del Nulla si è schierato con noi» dichiarò Basiliv, dopo una breve esitazione. «Ora è probabilmente lui la seconda forza del multiverso, ma devi sempre stare in guardia quando si tratta di un essere simile. Come si fa con gli scorpioni.»

«Ma perché tanti misteri su di lui? Ho bisogno di qualche altra informazione!»

«Non possiamo dirti altro» rispose Basiliv. «Lo saprai a suo tempo, se tempo ci sarà concesso. Se parlassi troppo, potrei mettere in pericolo la

predizione.»

«Sciocchezze!» Dall'espressione di Rexfelis si capiva chiaramente che non era d'accordo con le ultime affermazioni di Basiliv, ma non era stato lui a parlare.

«Sei forse il Re dell'Ombra?» chiese Gord, incerto.

«No» rispose una voce strascicata e gelida, da un altro punto della stanza. «Mastro Entropìa. Al tuo servizio, Principe e campione.»

Gord sussultò. «Ma tu appartieni al Caos più completo!»

«Mai. Io distruggerò il movimento incontrollabile, eliminerò la casualità e l'ordine, cancellerò la morte abolendo la vita, estinguerò la vita e trasformerò le tenebre nel nulla. Io sono davvero neutrale, l'unico vero equilibrio: sono il Nulla e il Tutto nel loro stato originale.»

«Attento!» gridarono in coro Rexfelis e Basiliv, ma Gord li ignorò entrambi.

«Come mi aiuterai?» chiese all'essere invisibile.

«Per ora il mio aiuto verrà sotto forma di informazione. Una delle tue armi più potenti è una spada, che piace molto ai tuoi egregi alleati. È già in tuo possesso, perché si tratta della lama nera che portasti con te dalla capitale sepolta del regno dimenticato dei Suloise.»

«In effetti la posseggo» ammise Gord, «ma non ha alcun valore particolare.»

«Ne ha più di quanto immagini» ribatté il Nulla. «Tuttavia non è tutto ciò che potrebbe essere, su questo sono d'accordo». C'era ironia in quella voce? Gord non ne era certo.

«Mi aiuterai a renderla davvero potente?»

«L'ho già fatto dandoti questa informazione. È molto doloroso per me, Principe e Campione, perché distrugge tutto ciò per cui mi batto e consuma crudelmente la mia forza» cantilenò Mastro Entropìa. «Non ti dirò altro e non posso fare altro. Ora, Gord, è tutto nelle tue mani.»

Detto ciò, lo strano essere svanì. Basiliv e Rexfelis, come se avessero regolato il proprio comportamento in base a quell'evento, si alzarono silenziosamente e Gord fece lo stesso. Qualche istante dopo, si ritrovò solo nella propria stanza.

* * *

In altri luoghi, in altri tempi, la violenza delle ondate del Male si attenuò, e gli uomini dei regni e delle nazioni del Tarre che si opponevano

all'oscurità e alla crudeltà respinsero e uccisero molti nemici. Negli Inferi la situazione era incerta, mentre la grande guerra che si combatteva nell'Abisso infuriava senza che però nessuna delle due fazioni avanzasse.

Mastro Entropia era all'opera: la creazione e la vita, inclusa la vitalità demoniaca e negativa, scivolarono nel Nulla. Il Nulla crebbe, si rafforzò e fu soddisfatto della situazione.

«Siamo perduti» si lamentò il Demiurgo quando si riunì a Rexfelis e a Gord alcune ore dopo, ore che sul Tarre erano corrisposte a settimane. «Ora siamo davvero fra l'incudine e il martello!» Rexfelis annuì, cupo in volto. Ciò che Basiliv diceva era fin troppo vero, e sembrava che non ci fosse via di scampo. L'entropìa forse era la cosa migliore, se l'inesistenza di Tutto al di fuori del Nulla poteva essere accettata dagli esseri coscienti. «Non avremmo mai dovuto accettare Mastro Entropìa!»

«Perduti o meno, ho molte cose da fare» disse Gord, deciso. «Il tempo deciderà se costui trionferà o meno, ma se devo credere a quanto mi è stato detto, sta a me affrontare Tharizdun e sconfiggerlo». Sputò pronunciando quel nome. «Che puoi dirmi dei poteri della spada di cui parlava Mastro Entropìa?»

«Ne so quanto te, Gord» rispose Rexfelis. «Basiliv?»

«Magari potessi esservi d'aiuto» disse il Demiurgo. «Forse se avessi modo di vedere l'arma e di esaminarla...»

«Avrai un po' di tempo per farlo, mio vecchio amico» disse Rexfelis. «Fra poco Gord verrà presentato a tutti i miei sudditi, compresi i pari della sua stirpe. Ci sarà una breve cerimonia, alcuni discorsi un po' più lunghi e ringhi inutili a volontà. Lo nominerò Principe della nostra specie e mio successore, prima che si impegni nella missione che abbiamo stabilito per lui.»

«Allora rimarrò di sicuro, per due ragioni» disse Basiliv, con un sorrisetto forzato. «Vediamo subito la lama nera, perché tra un po' saremo troppo impegnati per qualsiasi cosa che non sia l'opera da portare a termine». Basiliv e il Signore dei Gatti si volsero verso Gord, in attesa, ed entrambi fissarono il fodero che portava appeso alla vita. Il volto del giovane era totalmente inespressivo.

«Allora, mostraci la spada!»

«Non è questa» disse Gord, toccando il fodero. «La spada di cui parlava Mastro Entropìa è nascosta a bordo del *Cercatore d'Argento*, e non posso rivelarvi dove si trova quella nave» disse tristemente.

Capitolo 4

«Siamo ormeggiati nella baia di Safeton, pio frate.»

Il vecchio chierico curvo alzò gli occhi dal libro di preghiere che stava leggendo. «Grazie, capitano, ma ti prego, chiamami semplicemente Frate Donnur. 'Pio' è un appellativo troppo onorevole per un pellegrino mendicante» aggiunse in tono grave.

«Come volete» disse in fretta il capitano del piccolo vascello mercantile, poi girò sui tacchi e corse di sopra. Nonostante la gentilezza e le maniere cortesi, c'era qualcosa in quel sacerdote che il Capitano Rench trovava inquietante. «Ah, balle» brontolò fra sé il marinaio. «È che io sono solo un dannato miscredente, ecco tutto». Ciononostante, Rench sarebbe stato più che felice di vedere la tonaca color marrone del vecchio chierico scendere dalla sua nave.

Safeton, il più settentrionale dei porti che punteggiavano la lunga Costa Selvaggia, era una città fiorente di circa cinquemila anime che il Capitano Rench e il suo vascello, la *Tartaruga Marina*, visitavano regolarmente. Quando la nave era tranquillamente ormeggiata al molo del Porto di Safeton, le autorità cittadine davano una rapida occhiata ai documenti, alla nota di carico e ai passeggeri; poi salutavano il capitano come un amico che non vedevano da tempo, prendevano la solita mazzetta e si affrettavano alla taverna più vicina per qualche bicchiere di birra con Rench e i suoi ufficiali.

Nessuno notò la partenza di Frate Donnur dalla nave, nemmeno Rench. Il sacerdote dalla schiena curva si allontanò arrancando e in breve svanì fra la folla che brulicava intorno alle navi da carico e alle bancarelle del mercato che sorgevano nel quartiere del porto. Quando fu ben lontano e al sicuro da occhi indiscreti, l'uomo si tolse la tonaca marrone e indossò un mantello nero appeso su una porta, raddrizzò la schiena e proseguì il cammino: ora aveva un aspetto ben diverso da quello del vecchio chierico incartapecorito che aveva viaggiato a bordo della nave.

Il giorno in cui la *Tartaruga Marina* salpò l'ancora per dirigersi verso altri porti più a sud, un'altra nave un po' malandata la sorpassò, diretta al proprio molo d'ormeggio. Era il *Cercatore d'Argento*, che sostava a Safeton per far provvista d'acqua e di cibo prima di puntare a nord. Avrebbe navigato lungo il Fiume Selintan verso Falcovia, e Barrel, il nuovo capitano, voleva trovare un bravo pilota per assicurarsi che durante il viaggio non sorgessero problemi. Il robusto capitano era un esperto di navigazione in acque profonde, ma sapeva bene che navigare su un fiume controcorren-

te era tutt'altra faccenda.

«Olà, compagni! Non staremo qui più di tre giorni, o due, se troverò presto l'uomo che mi serve» annunciò Barrel, dopo che la nave era stata ormeggiata. «Divertitevi fino a soddisfare il vostro cuore nero, ragazzi, ma tornate a bordo prima dell'alba di Stelladì, altrimenti partirò senza di voi!»

Con Dohojar al proprio fianco il robusto capitano iniziò a perlustrare tutte le bettole che si aprivano sul porto in cerca di un pilota esperto in navigazione fluviale. Una bevuta qui, una moneta di rame là, e ben presto Barrel ebbe i nomi di una mezza dozzina di piloti che navigavano su e giù per il Selintan. Non c'era da sorprendersi, perché la Città di Falcovia era un prospero centro commerciale. Dopo qualche ora però, sia il Changa che Barrel erano abbastanza ubriachi da sapere che era tempo di ritirarsi sulla nave.

«Orsù, mio caro amico» disse Barrel con un sorriso allegro, appoggiando pesantemente il braccio sulle spalle del Changa e guidandolo verso la porta della taverna. «Ora andiamocene a dormire. Il nostro pilota lo troveremo domani.»

«Oh, sì, Barrel, sì» approvò Dohojar, nella sua ebbrezza spensierata. «Gord Zehaab in persona approverebbe la nostra saggezza». I due uscirono barcollando dalla porta e poco dopo russavano già nelle loro cabine sul *Cercatore d'Argento.*

Dopo la partenza improvvisa di Gord, la tempesta si era allontanata tanto da permettere loro di mettersi in salvo. Eseguita qualche piccola riparazione con attrezzi di fortuna, si erano diretti a Telmstrand, nella zona orientale della costa di Ulek, per poter effettuare le riparazioni vere e proprie. Prima di proseguire il viaggio, Barrell e il Changa avevano tenuto un consulto con il resto dell'equipaggio per decidere quale rotta prendere. Dohojar aveva fatto notare che probabilmente Gord si era nascosto nella città di Falcovia e la questione fu così risolta. Dopo aver effettuato il periplo della penisola di Pomarj e aver seguito la Costa Selvaggia fino alla Baia della Lana, Falcovia era ormai vicina.

La sera seguente Barrel scoprì che avere i nomi dei piloti era una cosa e trovare gli uomini, tutt'altra. Proprio quando aveva perso ogni speranza, trovò qualcuno che si disse disposto ad aiutarlo. «Questa è l'ora di punta, qui» gli spiegò il taverniere dagli occhi strabici. La maggior parte degli uomini che cerchi ha già levato le ancore, ma per il giusto prezzo posso trovarti io un buon pilota«. Detto ciò, tese la mano e aspettò.»

Barrel gli rivolse un'occhiataccia feroce, resa ancor più minacciosa dalla

sua faccia piena di cicatrici, ma il taverniere non batté ciglio. Così, al capitano non rimase che metter mano alla borsa e cominciare a contare. Alla decima moneta, lo strabico si decise a chiudere il pugno, apparentemente soddisfatto. «Così può bastare» disse, «non sono un ingordo. Manderò uno dei miei ragazzi a prendere l'uomo che cercate e vi assicuro che sarà qui entro un'ora. Ora bevete qualcosa: offre la casa». Dohojar apparve dubbioso, ma il suo compagno scrollò le spalle e ordinò una birra per ciascuno.

Circa un'ora dopo, il taverniere indicò la porta e disse: «Ecco a voi, signori. Vi presento il vostro pilota»

Era un tipo alto e magro, che rimase dritto in piedi sulla porta come un albero maestro. A Barrel non fece affatto una buona impressione: non c'era nulla nel suo aspetto che ricordasse un marinaio. «Spero per te che sia l'uomo giusto, occhi storti» ruggì il capitano, «o ti giuro che te ne pentirai!»

«Ah, ah...» ghignò il taverniere, «puoi pensarla come ti pare, ma non credermi tanto scemo. Il tizio che hai davanti è proprio l'uomo che fa per te, per Skunar! E mi taglio gli zebedei, se non è così!»

In parte rassicurato, Barrel, seguito da Dohojar, si aprì la strada a gomitate tra la folla di avventori per dirigersi verso il tizio sulla porta. Il marinaio aspettò che fosse Dohojar a rivolgergli la parola: «Sei tu il pilota?»

L'uomo guardò il piccolo Changa senza muovere la testa, poi alzò lo sguardo e fissò Barrel. «Non so quale sia il tuo gioco» disse, rivolgendosi a quest'ultimo, «ma non credo che mi piaccia.»

Fece per allontanarsi, ma Barrel lo prese gentilmente per la manica della giacca «Fermati, pilota! Non si è mai troppo prudenti, di questi tempi, vero? Specialmente in faccende come queste!»

«Giusto» rispose in fretta il tizio. «Io, per esempio, non voglio avere niente a che fare con voi.»

«Una moneta d'oro ti farebbe cambiare idea?»

L'uomo si bloccò sull'uscita. Si girò e fissò intensamente Barrel. «No» rispose gelido. «La mia vita vale di più.»

Dohojar diede una gomitata al compagno che, riluttante, disse: «E va bene, amico. Un paio di monete, allora... Per condurre la mia nave sana e salva lungo il Selintan, fino a Falcovia.»

Il pilota non rispose, ma andò a sedersi a un tavolo vuoto invitando Dohojar e Barrel a seguirlo. Dohojar chiamò il taverniere schioccando le dita. «Potrei accettare l'offerta, Capitano» disse il pilota, mentre il taverniere gli posava davanti un bicchiere di vino.

«Barrel, Capitano Barrel» precisò l'interessato.

«Ma prima voglio vedere il colore delle tue monete.»

Il Changa prese la borsa e a un cenno dell'amico, estrasse due monete d'oro, facendo attenzione a non dare nell'occhio. «A me pare una fortuna, per un lavoretto così» commentò Dohojar.

«Vuol dire che ne sai davvero poco, di navigazione fluviale» commentò il pilota, osservando le monete con apparente noncuranza. Ne provò una con i denti e accennò a un sorriso. «Chiamatemi Graves. Pilota Graves. La vostra nave è il *Cercatore d'Argento*, non è vero?»

«Sì...» disse Barrel, sorpreso. Era sicuro di non aver detto il nome della nave al taverniere. Come diavolo faceva quell'uomo a saperlo? Evidentemente, concluse tra sé, notizie come quelle facevano il giro del porto in un batter d'occhio. «Ora rimettile sul tavolo» intimò Barrell al pilota. «Se non ti dispiace, le terrò io finché non saremo tutti a bordo.»

L'uomo rimise nella mano del Changa le due monete d'oro. «Naturalmente. Una la prenderò quando salirò a bordo, l'altra quando vi avrò condotto sani e salvi nel porto di Falcovia. Salperemo con la marea del mattino, Capitano Barrel. Il Selintan è poco profondo in questa stagione, e il livello delle acque probabilmente si abbasserà ancora prima che inizino le piogge autunnali. La tua nave ha la chiglia grande, se rimani ancora qui, non mi sento di garantirti niente.»

«Non è necessario che ti preoccupi di questo, Pilota» brontolò il robusto marinaio. «Trovati a bordo prima dell'alba e salperemo con la brezza mattutina». Graves si alzò in piedi e si allontanò, senza dire altro, rigido e ritto come un pennone. «Che strano tipo» osservò Barrel, mentre la figura allampanata svaniva nell'oscurità della strada.

«Davvero» concordò Dohojar, senza il suo solito sorriso tutto denti. «Forse dovremmo cercare un altro pilota, Capitano Barrel.»

«Abbiamo scarsissime possibilità di trovarlo» disse Barrel, anche se la pensava come Dohojar. L'uomo aveva messo a disagio anche lui, ma non si poteva fare nulla. «Un mese fa avremmo potuto scegliere fra un bel numero di piloti per un lavoro del genere» spiegò, «e se potessimo trattenerci qui in porto per un altro mese fino alla stagione delle piogge, avremmo a disposizione un sacco di marinai in cerca di una cuccetta. Ma ora, non abbiamo scelta: o ci teniamo quello spilungone morto di fame, o restiamo senza pilota.»

* * *

Non c'era molto vento, quindi il viaggio fino alla foce del Selintan durò due giorni e due notti. Il colore del mare mutava là dove l'acqua dolce si riversava dall'ampia foce del fiume. Quando sorse il sole, il terzo giorno, il pilota di nome Graves assunse il comando del *Cercatore d'Argento* perché per le duecentocinquanta miglia successive il viaggio si sarebbe svolto lungo le anse e le curve del fiume. Per far avanzare il vascello controcorrente sarebbero stati più utili i remi delle vele. Gli uomini dell'equipaggio brontolarono, ma erano disposti a lavorare duro, perché erano ansiosi di gettare l'ancora a Falcovia e di ritrovare il loro capo, Gord; il pilota non piaceva a nessuno, ma allo stesso tempo, la sua presenza induceva gli uomini a moltiplicare gli sforzi: volevano portare a termine al più presto il lungo e difficile viaggio sul Selintan per liberarsi di lui.

Anche se si rendeva conto del disprezzo che suscitava nel capitano, negli ufficiali e nell'equipaggio della nave, Graves non lo dava a vedere. La sua figura alta e magra rimaneva inchiodata al ponte di poppa del *Cercatore d'Argento*, immobile come l'albero di mezzana. Il timoniere alla barra doveva stare all'erta e obbedire immediatamente ai suoi ordini: era infatti severissimo al riguardo, non tollerava la minima infrazione, e puniva con parole aspre e sguardi gelidi la minima negligenza. I marinai temevano quello sguardo e obbedivano in fretta.

I banchi di sabbia e gli ostacoli sommersi furono sempre evitati, perché il pilota conosceva il Selintan come se l'avesse scavato con le proprie mani. La luna era quasi piena, così, la nave proseguì il viaggio anche dopo il tramonto, invece di gettare l'ancora. Gli uomini ai remi avevano il permesso di dormire a turno, mentre al pilota bastava soltanto qualche ora di riposo. Quando Luna tramontò, Graves si ritirò nella propria minuscola cabina per le poche ore che rimanevano prima dell'alba. Al sorgere del sole, il pilota sarebbe riapparso sul ponte, pronto per un'altra giornata di lavoro.

«È uno stregone della pioggia!» brontolò uno degli aiuti, rivolto a Barrel.

Il capitano sorrise. «Beh, non mi sembra un granché come stregone, ragazzo! Da quando abbiamo lasciato Safeton non abbiamo visto nemmeno l'ombra di una nuvola, e la brezza da sud ci continua a spingere dolcemente controcorrente lungo questo stretto corso d'acqua. Bisognerebbe sempre avere uno come lui a bordo». Poco convinto, l'aiuto fece un gesto di scongiuro e si allontanò a passi decisi.

«Forse quell'uomo ha ragione, Capitano» disse sottovoce Dohojar, anco-

ra preoccupato. «Nemmeno tu potresti sopportare a lungo la vicinanza di quel tizio.»

Il robusto capitano si girò e fissò per un attimo Graves, che se ne stava ritto come un pilastro, con gli occhi inchiodati al fiume. C'era un misto di ammirazione e di odio nel suo sguardo. «È un bravo marinaio, Dohojar. Anche se naviga soltanto in acque come queste, potrebbe fare miracoli in mare; solo che nessun equipaggio accetterebbe di obbedirgli!»

«Forse» sussurrò il Changa, «è per questo che fa il pilota e non il capitano.»

«Dev'essere così» brontolò Barrel, e con un'alzata di spalle si girò e se ne andò a occuparsi di qualcosa. Con Graves a pilotare la nave, a lui era rimasto poco da fare e si sentiva un po' defraudato. Sarebbe stato felicissimo di riavere Gord come capitano del vascello, e prima succedeva, meglio sarebbe stato per tutti. Ma egli era e sarebbe rimasto il responsabile della nave, e i lavori di manutenzione del *Cercatore d'Argento* gravavano tutti sulle sue spalle; e, indipendentemente dal fatto che Graves fosse o meno un buon pilota, si sarebbe sentito nuovamente a suo agio solo dopo averlo visto scendere dalla nave.

«Ehi, tu, marinaio d'acqua dolce! Non c'è nessun motivo per fare le cose malamente solo perché navighiamo in questo fosso fangoso!» gridò Barrel a uno dell'equipaggio. Il marinaio sussultò perché era stato colto in flagrante a oziare e sapeva cosa lo aspettava. «Metti a posto quella corda e poi vai sottocoperta a prendere il catrame. Quando torno, sarà meglio che ti veda lavorare di buona lena!» Il marinaio corse di sotto mentre Barrel gridava al nostromo di portare sul ponte tutti i cordami da incatramare.

Tre giorni dopo, mentre si avvicinavano alla città, la fortuna girò, nonostante i presunti poteri di Graves. L'alba fu grigia e buia; strati di nubi oscuravano il sole, e la visibilità era limitata a un tiro d'arco. «Usiamo solo i remi, capitano, e metti un uomo alle catene di prua con una sagola per scandagliare. Devo conoscere la profondità del canale se vogliamo avanzare» ordinò il pilota, con il solito tono inespressivo.

Barrel tentò di rispondere con altrettanta freddezza, ma sia sul suo volto solcato di cicatrici che nel tono della sua voce trasparì un'ombra di tensione, forse a causa delle condizioni del tempo, o forse per l'atteggiamento del pilota. «Tu fai andare avanti la nave» disse, «e non preoccuparti di quello che devo fare io. Farò in modo che l'equipaggio sia pronto a scattare, quando si renderà necessario.»

Graves si voltò a guardare il robusto lupo di mare, e le sue labbra tese si

rilassarono per un attimo in un vago sorriso. «Sì, di questo sono certo, capitano» gridò, e la sua voce echeggiò nell'aria immobile.

Nella tarda mattinata il cielo si oscurò ulteriormente, il vento aumentò e cominciò a cadere una pioggerellina intermittente. «Forza con quei remi!» urlò Graves dalla sua postazione accanto alla barra. «Siamo quasi a Falcovia!» aggiunse, le lunghe braccia scarne tese in avanti come quelle di uno spaventapasseri. «Piegate la schiena, e getteremo l'ancora sani e salvi prima che arrivi il peggio di questa tempesta!»

Barrel diede il medesimo ordine da dove si trovava, a metà della nave, perché dal momento che il vento e la pioggia si facevano più forti di istante in istante, pensò che l'ordine del pilota potesse non essere arrivato agli uomini che remavano a prua. Invece, la voce del navigatore sembrò tagliare la tempesta come un coltello e già i marinai ai remi stavano raddoppiando gli sforzi. Nessuno desiderava farsi travolgere da una violenta tempesta nel punto in cui si trovavano.

Fra la cortina di pioggia, Dohojar intravide una sagoma scura a prua, verso dritta. La indicò, e Barrel annuì.

«Aveva proprio ragione, Changa» gridò, per farsi sentire sopra l'ululato della tempesta sempre più violenta. «Devono essere le mura della città! Ancora un miglio di navigazione!»

I lampi illuminavano il cielo a ovest; a bordo tutti sapevano che si sarebbero potuti dire fortunati se fossero riusciti a percorrere metà della distanza necessaria prima di trovarsi nel bel mezzo dell'uragano. «Issate i fiocchi! Alzate la randa a poppavia!» tuonò Barrel. «O gettiamo l'ancora! Altrimenti finiremo con l'arenarci!» gridò all'amico, prima di correre a poppa per far issare la vela latina. La faccenda si prospettava difficile.

Dohojar osservava l'equipaggio che si affannava per issare le vele, i rematori che faticavano per far avanzare la nave affondando i remi lunghi e pesanti nelle acque del fiume e i due marinai che lottavano con la barra, obbedendo agli ordini del pilota. «Per tutti gli dei!» esclamò il Changa, mentre il vascello sembrava animarsi e balzare in avanti. «Pensavo che solo le tempeste in mare fossero pericolose, ma neanche questo fiume mi sembra un posticino tranquillo, in questo momento!»

Un grosso tronco d'albero trasportato dalla corrente attraversò all'improvviso il fiume e per poco non colpì uno dei remi di sinistra: l'impatto avrebbe probabilmente ferito e ucciso uno o più degli uomini che reggevano il remo, e se il tronco avesse colpito il *Cercatore d'Argento*, avrebbe sfondato lo scafo. Fortunatamente non accadde nulla di grave. Il fortunale

aveva reso le vele dure come il ferro, e la nave filava controcorrente sul Selintan come un salmone nella stagione degli amori. Avevano percorso mezzo miglio lungo la prima parte delle mura della città quando Dohojar vide i piloti spingere forte la barra e le vele abbassarsi improvvisamente, sbattendo nel vento con un rombo di tuono. Riusciva a malapena a sentire gli ordini impartiti dal pilota, ma non c'erano dubbi: erano entrati nella baia e presto sarebbero arrivati a Falcovia.

«Mollate le ancore!» urlò Graves, e Barrel corse subito ad assicurarsi che gli uomini avessero udito l'ordine: un attimo dopo le ancore furono calate sia a poppa che a prua. «Non abbiamo alcuna possibilità di attraccare alla banchina» gridò Graves, mentre il capitano tornava. «Dobbiamo restare nella Baia dell'Uncino finché la tempesta non sarà passata». Fece un cenno con la testa e poi si avviò sottocoperta. Nonostante le violente folate di vento, l'uomo camminava senza piegare né la schiena né il capo, come se la furia degli elementi nulla potesse contro di lui.

«Quando cambierà questo tempo schifoso?» chiese Dohojar, mentre osservava l'alta figura del pilota che spariva sottocoperta.

Un rombo di tuono esplose sopra le loro teste, costringendo Barrel ad aspettare. «Non è come un uragano, ragazzo» disse, chinando la testa per parlare all'orecchio del Changa. «Scommetto che sfogherà in meno di un'ora.»

I tuoni e i fulmini si spostarono in breve verso sud-est, e la pioggia diminuì poco dopo.

«Hai ragione, amico» disse Dohojar, rivolgendo il suo migliore sorriso a Barrel. «Sta passando. Richiamiamo il pilota sul ponte, così potremo attraccare.»

«Aspetta un attimo, Dohojar» lo dissuase il capitano. «Nell'aria c'è qualcosa che non mi piace.»

Barrel scrutò l'orizzonte a ovest e poi spostò lo sguardo verso nord. Vide il cielo nero, e poi una luce tremula. «Sta arrivando un'altra tempesta, e di gran lunga peggiore della prima. Vai a vedere se i ragazzi sono pronti. Il *Cercatore* potrebbe arare con l'ancora e mi dispiacerebbe vederlo naufragare, dopo aver fatto tutta questa strada!»

Il cattivo tempo continuò per tutto il pomeriggio, e verso il crepuscolo apparve chiaro che si sarebbe dovuto aspettare fino al giorno dopo per sbarcare. «Slumgrub!» gridò Barrel, rivolto al cuoco. «Cerca di preparare qualcosa di buono per l'equipaggio, tanto per cambiare; così saranno meno dispiaciuti di doversene stare a bordo una notte di più, prima di ficcarsi in

qualche bordello». Il cuoco di bordo sorrise e promise di fare del suo meglio, suscitando l'ilarità di Barrel, perché i suoi piatti avevano tutti un sapore orribile. «E metti in tavola anche un goccio di brandy in più» gridò il capitano, «li aiuterà a sopportare il gusto della tua brodaglia!»

* * *

Il vento cessò prima di mezzanotte. Tutto era buio e calmo, non si vedeva un lampo né si udiva un tuono. Spesse nubi coprivano il cielo e di tanto in tanto lasciavano cadere una pioggerellina leggera, senza preavviso. Montare di guardia era piuttosto disagevole con un tempo del genere. Il compito spettava a Thrommel, un sottotenente, mentre Hornfoot e Blinky montavano di guardia a poppa e a prua. A intervalli di qualche minuto Thrommel si avvicinava a una delle battagliole e controllava la prua, poi si avvicinava all'altra per assicurarsi che Blinky, che si trovava a poppa, fosse all'erta. I due avevano un turno di quattro ore e poi ricevevano il cambio.

«Maledetti i loro occhi insonnoliti» mormorò sottovoce Thrommel. «Fra un paio d'ore potranno andare a dormire e io starò ancora qui, a marciare su e giù in questo tempo di merda» si lamentò, asciugandosi le sopracciglia con un gesto irritato della mano. In quello stesso momento sentì un rumore provenire dalla postazione di Hornfoot.

Il tenente pensò di lanciare l'allarme, ma poi decise di avvicinarsi in silenzio per controllare personalmente. C'erano parecchi pirati fluviali, e forse nelle vicinanze di una grande città qualche manigoldo poteva pensare al *Cercatore d'Argento* come a un facile bocconcino.

Thrommel non aveva nemmeno finito di formulare il pensiero che già nella sua mano era comparso il coltellaccio: ne aveva spaccate di teste con quella lama pesante! E non temeva alcun assalitore. Un suo grido sarebbe bastato a richiamare sul ponte una dozzina di prodi marinai pronti a combattere, compreso Dohojar, con i suoi poteri magici. Non era un vascello che i pirati potessero attaccare facilmente, quello, no davvero.

Scivolando silenziosamente nel buio, Thrommel si fermò in un punto dal quale poteva vedere la postazione di Hornfoot. Il marinaio era in piedi, appoggiato all'albero di trinchetto, le spalle rivolte al tenente. Non c'era nessun altro in giro, e non si sentivano rumori sinistri.

Thrommel si avvicinò al marinaio, a passi felpati. «Tutto a posto, ragazzo?» sibilò nell'orecchio di Hornfoot. Il marinaio non rispose e Thrommel

lo afferrò per la spalla, cercando di farlo girare: sicuramente l'uomo si era addormentato durante la guardia.

Hornfoot non si mosse di un centimetro e il tenente gli girò intorno per guardarlo in faccia: fu allora che vide che un grosso giavellotto gli aveva trapassato il petto e lo teneva inchiodato all'albero: gli avevano anche cavato gli occhi e a causa della sorpresa e dello shock provocati da quello spettacolo, Thrommel non riuscì a dare immediatamente l'allarme: quello spettacolo raccapricciante gli aveva tolto il fiato, e passò qualche secondo prima che egli riuscisse a respirare. Fu il suo ultimo respiro.

Qualcosa di scuro e massiccio emerse dall'ombra, simile a un'appendice delle tenebre. L'essere si rizzò all'improvviso, più alto di Thrommel di una testa. Il tenente riuscì a scorgere il suo assalitore solo di sfuggita, e prima che avesse il tempo di voltarsi, due braccia robuste s'erano tese ad afferrarlo. Una mano gli coprì la faccia, mentre l'altra gli si strinse attorno alla gola, poi le braccia si mossero, le mani ruotarono, e dal collo dell'ufficiale venne uno schiocco secco: il suo corpo sussultò e si contorse, ma si trattava di una reazione puramente nervosa, perché l'uomo era già morto.

L'essere infernale che aveva ucciso Thrommel si soffermò un attimo a contemplare il cadavere della sua vittima, le divorò rapidamente gli occhi e poi si diresse verso poppa. «Blinky!» gridò, con voce identica a quella del tenente. «Vieni qui ad aiutarmi con Hornfoot! Quell'idiota è riuscito a sbronzarsi tanto da restarci secco!»

Il marinaio sentì la voce e accorse. Poteva esserci rimasto un po' di liquore, e non intendeva perderselo: nella fretta scambiò il corpo di Hornfoot inchiodato all'albero per il tenente e inciampò sul cadavere di quest'ultimo, ma l'assassino era in agguato e l'aveva afferrato prima che avesse avuto il tempo di accorgersi del suo errore. «Salve, mio bell'umano» gorgheggiò il mostro con voce acuta prima di uccidere con crudeltà il povero marinaio, incurante delle urla che avrebbero svegliato gli altri uomini. Si era già stancato di farli fuori uno alla volta; era stato divertente prendere di sorpresa quei tre, ma era servito soltanto a stimolargli l'appetito.

Mentre la maggior parte dell'equipaggio correva sul ponte per affrontare il nemico, una scena totalmente diversa stava avendo luogo nelle cabine di poppa. Graves era nella sala principale, cioè nell'alloggio che era stato di Gord e che ora veniva temporaneamente usato da Barrel. L'arrivo del pilota aveva svegliato il Capitano soltanto qualche secondo prima che le grida di morte del povero Blinky echeggiassero per tutta la nave.

«Dammi la spada, pezzo di sterco, e forse ti lascerò in vita» disse sotto-

voce l'uomo, che indossava una tunica da stregone al posto dei semplici indumenti da marinaio; nei suoi occhi brillava una luce disumana, malefica.

Senza rispondere, Barrel saltò in piedi con la spada sguainata: la teneva sempre accanto a sé nella cuccetta. «Ficcati questa in quel sedere ossuto, Graves!» ringhiò il marinaio sottovoce, menando un fendente micidiale.

La figura non si mosse quando la spada la trapassò, e Barrel capì immediatamente di aver colpito il vuoto. L'uomo, che non si trovava là dove sembrava essere, ridacchiò malignamente a quel colpo mancato. «Ora butta via quella tua stupida arma e mostrami dov'è la spada. Poi ti ucciderò rapidamente, senza farti soffrire.»

Barrel cercò nuovamente di colpire l'uomo, solo che questa volta impresse all'arma una traiettoria molto più ampia; il marinaio era un veterano, ed era piuttosto esperto di *dweomer e cose del genere.* Il cosiddetto pilota, che in realtà era una sorta di mago, era certamente protetto da un incantesimo di dislocazione, un trucco che deviava la luce e faceva apparire le cose in un luogo diverso da quello in cui effettivamente si trovavano. Barrel menò il fendente con tutte le sue forze, accompagnandolo con un potente urlo, ma di nuovo non trafisse altro che aria.

In quello stesso istante Blinky cominciò a urlare sul ponte e, forse per quel rumore, forse per il grido di Barrel, forse per entrambi, Dohojar, che dormiva nella cabina accanto, si svegliò. «Il Diavolo ti porti!» ansimò Barrel quando vide che il secondo attacco era stato inutile quanto il primo.

«Molto probabilmente sarò *io* a portare *lui*» disse lo spettro con fare ironico. «La tua audacia ti costerà cara: voglio vederti morire lentamente, idiota; però, se mi darai ciò che ti chiedo, potrei avere un po' di pietà, se mi supplicassi». In effetti Gravestone non desiderava una facile resa: la sua sete di sangue aumentava di attimo in attimo e non vedeva l'ora di cominciare la lotta. Prese tempo, perché sentiva Dohojar muoversi e sapeva che tra poco avrebbe raggiunto il compagno nella cabina di poppa.

Come se glielo avesse suggerito, Barrel gridò: «Dohojar, corri! Ci attaccano!» Il grido non fu udito dalla maggior parte degli uomini a bordo, intenti ad accorrere in aiuto di Blinky, ma il Changa lo sentì benissimo e si precipitò immediatamente in soccorso dell'amico.

Per Dohojar fu sufficiente un'occhiata. «Siamo spacciati!» gridò, lanciando contemporaneamente l'incantesimo più potente che aveva a disposizione.

«E questo è ancora niente, ragazzo!» ribatté Barrel, mentre cercava di-

speratamente di trovare un modo per danneggiare quella figura incorporea. «Il maledetto non è qui!» aggiunse, per spiegare al compagno di che tipo di magia si trattava.

Proprio in quel momento Habber, tenente del capitano, irruppe nella cabina con la spada in una mano e l'ascia nell'altra. Nella foga urtò contro Dohojar, carambolò sulla sua schiena, e per poco non mandò a gambe all'aria tutti quanti. «Accidenti!» gridò, riprendendo l'equilibrio e tentando di prepararsi a combattere.

L'incantesimo che Dohojar stava elaborando era stato rovinato dalla collisione, così il Changa cambiò immediatamente tattica e dimenticò l'incidente, dal momento che ormai non era possibile farci nulla. «Svelto, Tenente Habber» disse, indicando l'angolo opposto della cabina, fiocamente illuminata. «Scaglia l'ascia, nel punto in cui l'ombra è più fitta!» Il marinaio, anche se confuso, obbedì, a quell'ordine apparentemente senza senso. Piegò il braccio verso l'alto e lanciò l'arma con un solo, rapido movimento.

Si udì un verso soffocato di dolore, seguito da un'esclamazione di rabbia. Il falso pilota scomparve dal centro della cabina e quello vero apparve improvvisamente, rannicchiato in un angolo: una delle sue lunghe braccia era visibile attraverso lo strappo della tunica dalle ampie maniche là dove l'ascia di Habber aveva tagliato la stoffa e la carne. L'uomo aveva un'espressione terribile dipinta sul volto scarno e se ne stava curvo e tremante di rabbia nell'angolo dal soffitto basso. «Il gioco è finito!» strillò.

Barrel tentò di assalire Gravestone con il coltellaccio, ma Habber ne provocò un'altra a causa dell'eccessiva foga: si gettò anch'egli addosso al nemico, andandosi a scontrare proprio con il robusto capitano. Era l'occasione che Graves stava aspettando. Trasse un suono dal profondo del petto macilento e lasciò che quell'abominio gli strisciasse su per la gola, fino a scaturirgli di tra le labbra. Quell'orrendo rumore era un suono del male e possedeva enormi poteri maligni: non appena sgorgò fuori dalle labbra di Graves, l'aria si addensò, e strisce di energia lampeggiarono all'improvviso e si coagularono. Habber cadde in silenzio, morto stecchito, mentre Barrel e Dohojar furono scagliati all'indietro, come se un'enorme mano li avesse schiaffeggiati.

«E ora, vermi, non avete scampo!» Gravestone si avvicinò lentamente ai due uomini storditi con un'inconfondibile espressione di trionfo dipinta sul volto rugoso: ora le sue vere fattezze erano finalmente visibili, ed erano quelle di uomo estremamente anziano e incredibilmente malvagio, pervaso da istinti demoniaci e felice di poter assistere alla morte delle proprie vit-

time. All'improvviso, però, sul suo volto apparve un'espressione stupita.

«Non ti sarà tanto facile, vecchio spilungone malvagio!» esclamò Dohojar, che vedeva andare a segno i dardi di energia che aveva evocato, i quali stavano bruciando la pelle coriacea del mago malvagio. Più infuriato di prima, Gravestone si girò di scatto e fece per afferrare il Changa con le forti dita artigliate; d'un tratto delle appendici simili a tentacoli gli spuntarono dalle dita adunche e avvolsero il collo di Dohojar in un abbraccio mortale. Il giovane si contorse gridando, mentre le secrezioni acide di quegli agghiaccianti tentacoli gli ustionavano la carne, divorandola senza pietà.

«Che tu sia maledetto!» gridò Barrel alla vista dell'orrenda magia che stava per neutralizzare il Changa. «Questo ti fermerà!» Menò un fendente con il coltellaccio e questa volta non mancò il bersaglio, colpendo in pieno Gravestone proprio di traverso sull'omero. Tuttavia qualcosa protesse l'uomo: l'attacco bastò a distrarlo, ed egli liberò Dohojar dalla stretta dei terribili tentacoli, ma la lama affilata del coltello non era riuscita a troncargli il braccio di netto come avrebbe dovuto.

Gravestone arretrò rapidamente, scuotendo il braccio destro e scoccando sguardi minacciosi agli avversari; tuttavia non recava traccia di ferite evidenti. «Non ti si può ferire...» disse il marinaio, costernato.

«Oh, sì, invece» ribatté Gravestone, fissando gli occhi feroci in quelli di Barrel. Le escrescenze filamentose che gli erano spuntate dalle dita erano scomparse quando il coltellaccio lo aveva colpito al braccio, ma ora erano le sue stesse dita a contorcersi come serpenti. «Butta via la spada» ordinò, gelido.

Il volto di Barrel si rilassò, e la stretta della sua mano sul pesante coltellaccio cominciò ad allentarsi. Poi, con un lacerante grido di guerra, il robusto marinaio impugnò di nuovo l'arma, e la levò lanciandosi in avanti per conficcarla nel cuore dell'avversario. «Io ti ammazzo!» gridò.

La mossa, però, non colse Gravestone di sorpresa; il suo corpo magro guizzò come quello di un serpente, e, mentre Barrel sferrava il suo vano attacco, le dita del mago si conficcarono nel corpo del capitano. Non erano più sinuose come serpenti, ma rigide come barre d'acciaio, con unghie affilate come rasoi e lunghi uncini laceranti.

Le dita-coltello colpirono il bersaglio: poi Gravestone invertì il movimento e tirò indietro le braccia. Barrel, con il fianco squarciato e fiotti di sangue che sgorgavano dalla ferita, cadde inerte sul ponte chiazzato. Il coltellaccio, ormai inutile, gli rotolò accanto, e il mago intonò sghignazzando un peana di trionfo.

«Troppo facile e troppo rapido» disse Gravestone, girandosi verso Dohojar, il quale giaceva in stato di semiincoscienza e faceva qualche debole tentativo per alleviare il dolore insopportabile al collo e al viso, che i tentacoli e l'acido avevano ridotto in brandelli di carne. «Ti fa male?» chiese il mago, chinandosi sul Changa per osservare meglio gli effetti delle orrende ferite. Dohojar tentò di dire qualcosa, ma Gravestone tese una mano e con un rapido cenno di un dito gli saldò le labbra scure, lasciando soltanto un'orribile cicatrice rossa al posto della bocca.

«No, no, piccolo verme» mormorò sottovoce. «Non voglio che tu mi infastidisca con qualche altro incantesimo da quattro soldi. Invece faremo un gioco, tu e io. Se reggerai bene, vincerai, e come ricompensa, ti finirò personalmente invece di darti in pasto a Krung. Dai, cominciamo!»

* * *

Più tardi, quando salì sul ponte, Gravestone trovò la creatura infernale, quella che aveva chiamato Krung, felicemente appollaiata su un mucchio di cadaveri, intenta a divorare la carne di quei poveri corpi. Quando vide Gravestone, la creatura afferrò uno dei cadaveri e si alzò in piedi, tenendolo in mano come se fosse stato una bambola. «Ho mangiato bene, padrone. Grazie per l'abbondante preda.»

«Molto bene, Krung. Anch'io mi sono divertito e sono proprio soddisfatto». Mentre parlava, teneva sotto il braccio sinistro un fagotto lungo e sottile.

Gravestone fece un gesto e la creatura infernale corse da lui. «Devo accendere un fuoco per bruciare la nave?» chiese.

Gravestone scosse il capo. «No, lasciamo loro un mistero da risolvere, Krung. Sbarazzati dei corpi come più ti piace, ma fai in modo che non li trovino. Ora vado. Potrai tornare nella tua dimensione quando avrai portato a termine il tuo compito». Detto ciò, il mago-sacerdote si diresse verso la zona della nave dalla quale si poteva calare in mare una delle scialuppe.

L'idea di allontanarsi in quel modo lo divertiva. Avrebbe potuto muoversi servendosi della magia, se l'avesse desiderato, ma aveva deciso di remare lungo il fiume, di ormeggiare nel porto e di entrare a Falcovia come un qualsiasi viaggiatore onesto. Queste semplificazioni contribuivano a rendere la vita più interessante, pensò. L'uso della grande magia era riservato a occasioni particolari, come quella che aveva appena vissuto... o meglio, assaporato! Queste fatiche gli sarebbero mancate, una volta diventato si-

gnore delle sfere inferiori, ma così era la vita!

Con questi pensieri che gli frullavano per il capo, Gravestone gettò il suo pacchetto nella lancia, tirò su i remi e cominciò ad allontanarsi dal *Cercatore d'Argento.* La corrente rapida del Selintan trasportò rapidamente la barca, una volta uscita dal rifugio della baia; in pochi minuti il battello scomparve alla vista degli occhi che lo fissavano con sguardo malevolo. La creatura infernale era infuriata perché il suo banchetto era stato interrotto e accorciato, e sfogava le proprie ire in direzione di Gravestone.

«Maledetto stupido!» esclamò, afferrando uno alla volta i corpi sparsi sul ponte e sollevandoli in aria. Dopo aver mutilato ed eliminato anche l'ultimo cadavere, la creatura infernale si chinò sul ponte e con la lingua larga e coriacea leccò tutte le tracce di sangue; e quand'ebbe finito l'essere sputò le schegge e imprecò di nuovo. «Un giorno, umano scheletrico, un giorno anche tu potresti cadere tra le mie grinfie..»

Ruggì e si guardò intorno. Tutto era pulito. Forse sottocoperta c'erano altri cadaveri, ma non era affar suo. Gravestone aveva specificato che andavano eliminati i corpi sul ponte, e all'essere bastava eseguire l'ordine alla lettera. Non si era parlato di rimettere a posto il disordine lasciato eventualmente sottocoperta.

«Ho fatto abbastanza» ringhiò la creatura. «Sarà l'umano a preoccuparsi del resto, se il mistero gli sta tanto a cuore.»

Un sibilo acuto gli uscì dal naso largo e piatto, dopo di che la creatura diede inizio al rituale che l'avrebbe riportato nella sua dimora infernale. Quando qualche minuto più tardi i primi pallidi raggi dell'alba illuminarono l'orizzonte a est, di Krung non c'era più traccia.

Capitolo 5

È praticamente impossibile scoprire dove la dimora inizi o finisca. Grazie alla sua collocazione fra alcune depressioni paludose e agli alberi e ai cespugli in fiore che la circondano, nessun occhio è in grado di distinguerla. La costruzione è molto grande, e probabilmente è protetta da un incantesimo. Nonostante il lungo tempo trascorso dentro il palazzo di Rexfelis e nei dintorni, Gord non sapeva proprio dove egli e l'attendente del Signore dei Gatti stessero andando.

«Mi sento piuttosto sciocco, Lord Lowen, a marciare qua intorno così elegantemente vestito» disse alla fine il giovane, indicando con un gesto gli abiti di velluto e le gemme luccicanti che li adornavano.

«Zitto! È stato il Re a volere questa passeggiata» spiegò l'attendente, senza irritazione nella voce. «Pertanto, Principe Gord, io e te obbediremo.»

Gord proprio non capiva. In un momento come quello, quand'era in gioco il destino dell'intero multiverso, un simile spreco di tempo appariva bizzarro, se non folle. «Ormai è più di un'ora che passeggiamo, nobile attendente. Forse tutti saranno contenti - anche se le strane occhiate che ci hanno lanciato mi fanno pensare altrimenti - ma io, tanto per precisare, non mi diverto affatto. Sono in ballo questioni importanti che non possono...»

«Faremo come ci è stato ordinato» lo interruppe l'anziano interlocutore in tono fermo, afferrandolo saldamente per un braccio e affrettando il passo. «Fra l'altro, ormai abbiamo quasi finito. Vedi quegli alberi di tasso là davanti? È da lì che abbiamo iniziato la passeggiata.»

In quel momento Gord non sarebbe riuscito a distinguere un faggio da un olmo, figurarsi una macchia di tassi. Anche se inquieto, obbedì agli ordini di Lowen. Era meglio dedicare qualche minuto in più al completamento dell'opera, qualunque essa fosse, piuttosto che andarsene in tutta fretta per l'impazienza. «Molto bene» concesse Gord, riluttante, «arriveremo fino a quegli alberi ma non faremo un passo di più. Devo correre a prepararmi.»

A quelle parole il vecchio attendente sorrise e batté il giovane sulla spalla. «Va bene, Principe, va bene. Rientreremo immediatamente dopo aver oltrepassato quei tassi attraverso quella grande porta, così tu potrai andare a prepararti.»

«Vuol dire che dovrò togliermi questi abiti eleganti e prepararmi per imprese più rischiose?»

«No, non era questo che intendevo» precisò Lord Lowen, in tono vagamente divertito. Gord era confuso, ma preferì non insistere. Camminarono in silenzio per qualche minuto, poi l'attendente disse: «Ci stiamo avvicinando all'ingresso, Principe. Sei pronto a entrare?»

«Sì...» Gord lasciò la frase a metà, perché le ultime parole di Lowen erano state estremamente formali, e l'uomo le aveva pronunciate ad alta voce. Proprio mentre stava parlando, a Gord era caduto lo sguardo su un plotone di sentinelle disposte in doppia fila a guardia della dimora del Signore dei Gatti. «Forse dovremmo trovare un'altra porta, attendente» obiettò sottovoce il giovane avventuriero. «Credo sia in corso una cerimonia e non sarebbe opportuno interromperla.»

«Non preoccuparti, Principe» sussurrò Lord Lowen con fare rassicurante. «Non siamo intrusi. Anzi, al contrario». Mentre i due si avvicinavano, i nove guerrieri con l'armatura disposti sui lati del viale si misero sull'attenti.

All'improvviso si udirono dei forti rintocchi, e una voce annunciò in tono solenne: «Il Principe Gord Carl Quapardus!» La voce apparteneva a Raaph, maggiordomo del palazzo.

Con uno strattone, Lowen aveva costretto Gord a fermarsi e così il giovane ebbe il tempo di osservare la scena. Durante la loro passeggiata, la sala era stata completamente trasformata: all'estremità di sinistra era stato eretto un palco semicircolare sul quale erano stati sistemati nove gruppi di sedie dall'alto schienale; ciascun gruppo aveva due sedie disposte sul gradino superiore del palco e quattro su quello inferiore; le sedie erano occupate da uomini riccamente abbigliati e donne stupendamente vestite. Ai lati delle sedie poste sul gradino superiore c'erano dei paggi, mentre sotto quelle del gradino inferiore c'era ritto un cavaliere in armatura.

Lo sguardo di Gord si posò sulle figure che occupavano le sedie più in alto: erano i nobili capi delle Nove Case; sui posti più in basso si trovavano invece i loro seguiti. Ecco il Delfino degli Smilodonti, con vesti d'oro adorne di una collana di nove grossi crisoberilli. Poco più avanti c'era la Casa Lince, con il suo principe avvolto in abiti di impalpabile seta grigia, e diamanti, segno di nobiltà.

Sul lato destro della sala sorgeva un altro grande palco, sul quale erano disposti gli emblemi e le insegne delle creature imparentate con i felini: leoni marini, sfingi, dragoni, squali tigre. Gli esseri che si trovavano sotto quei blasoni avevano sembianze umane, ma Gord sapeva che quella era solo una delle tante forme che quegli esseri potevano assumere. La più importante delle foche leopardo annuì lievemente quando gli occhi di Gord si incrociarono per un attimo con i suoi. Poi un'altra voce attirò l'attenzione del giovane.

«Nessuno ha da ridire su colui che sta per arrivare» disse Rexfelis in tono normale, anche se le sue parole sembrarono riempire l'intero salone.

«Non ci saranno sfide!» gli fece eco il maggiordomo.

Il Signore dei Gatti si alzò dal trono sul quale sedeva impettito, e immediatamente, tutti i presenti fecero altrettanto. All'improvviso Gord capì: Rexfelis si era alzato per salutare... lui!

«Vai dal nostro signore, Principe» disse Lowen sottovoce. «Io ti seguirò». Gord si incamminò a passi lenti. Si sentiva a disagio. Gli pareva che le centinaia di occhi fissi su di lui lo trapassassero da parte a parte. Tuttavia non si fermò, e dopo qualche secondo si ritrovò al cospetto del Signore dei Gatti.

«Hai passeggiato intorno alla Dimora di Tutti i Gatti?»

Gord lo guardò, notando per la prima volta il diadema d'oro ornato di gemme che stava indossando: non lo aveva mai visto portare corone di alcun genere. Senza esitare e senza bisogno di incoraggiamento, Gord rispose con sincerità e semplicità: «Sì, signore.»

«Annuncerò a tutti i Pari di questo Regno che io ti ritengo il più degno di tutti e che in passato ho avuto più volte conferma del tuo valore. Ti nomino Erede del Regno dei Gatti. Inginocchiati, Principe Quapardus.»

Gord fece come gli era stato detto. Poi Rexfelis si tolse il diadema dal capo e lo pose su quello di Gord. «Alzati, Principe della Corona, e siedi al mio fianco.»

Dopo che il Signore dei Gatti ebbe pronunciato queste parole, altri potenti rintocchi echeggiarono nella sala. «Tutti salutino il Principe della Corona, Gord!» ordinò la voce stentorea del maggiordomo. I presenti obbedirono immediatamente e lanciarono nove potenti grida. In quel tutto quel frastuono, chi poteva dire se le acclamazioni fossero piene di gioia e rispetto o di delusione e invidia? Ma ormai non faceva alcuna differenza, poiché l'opera era compiuta.

«Sono confuso, Lord Rexfelis» disse piano Gord, mentre il Signore dei Gatti lo guidava verso un secondo trono appena portato nella sala. Sedettero entrambi e così fecero anche i presenti. «Si tratta di un onore e di una carica che ritengo di non meritare, e che anzi, mi mettono a disagio. Inoltre, in tempi come questi, che utilità hanno un simile titolo e una simile cerimonia?»

«Sono parole troppo brusche, le tue» mormorò Rexfelis. «Pensi forse che essere un monarca sia un compito insignificante? Col tempo ti ci abituerai... se ci sarà concesso di avere il tempo necessario. Ma ricorda, Principe, che colui che rappresenta l'Equilibrio deve rivestire la carica adatta, oltre che godere del sostegno di tutti. Poiché tu appartieni ai felini, è necessario che tutti i nobili del regno ti riconoscano come tale... Ma basta, adesso! Dobbiamo rendere omaggio ai nostri pari. Rivolgiti a loro!»

Gord non aveva scelta. Quanto spesso si era trovato in situazioni del genere, ultimamente! Chiedendosi se fosse semplicemente diventato più sensibile a ciò che era sempre esistito, o se si trattasse invece di un intervento del fato, Gord si alzò in piedi per fare come gli aveva ordinato Rexfelis. Anche tutti i presenti si alzarono, persino il Signore dei Gatti. Sempre più sconcertato, il giovane riuscì a pronunciare qualche parola, ad accettare le acclamazioni dei principi delle altre otto Case e degli alleati, e così via. Dopo un tempo che sembrò interminabile, Rexfelis fece cenno a tutti gli

astanti di sedersi e tenne un lungo e sentito discorso, che terminò con un invito generale a partecipare alla festa reale.

Nella mente di Gord turbinavano un'infinità di pensieri, più di quanti potesse affrontare, mentre un'ondata di emozioni mai sperimentate prima investiva il suo animo. Il flusso repentino di informazioni, notizie e scopi da raggiungere era stato davvero troppo. Dove avrebbe dovuto essere? Che cosa avrebbe dovuto fare? E come avrebbe dovuto portarlo a termine? Un gelido terrore lo pervase dal profondo: e se fosse stato tutto un'enorme menzogna? Un sogno? O peggio, se tutto fosse stato vero, ed egli non si fosse rivelato all'altezza del compito? Inoltre non poteva fare a meno di chiedersi il perché di tutte quelle cerimonie e di tanta pompa, proprio in quel momento. C'era ancora tanto da sapere, tante cose importanti da fare: a cosa servivano tanti festeggiamenti?

Il resto della giornata trascorse nella più totale confusione. Era presente anche Lady Tirrip, ma era distante e formale, molto diversa dalla donna-gatto calda e appassionata che gli aveva dato il suo amore. Altrettanto rigidi e riservati erano tutti gli altri felini che aveva conosciuto prima, sia come amico e compagno che come rivale. Erano rispettosi, ma distanti e... forse intimoriti.

Gord si rese conto di essere assolutamente diverso da tutti loro, persino da Rexfelis. I poteri infusi in lui dai Signori dell'Equilibrio, le parole di colui che si definiva Tutto e Nulla, il suo stesso impegno si erano fusi e l'avevano reso un essere unico. Non poteva esistere alcuna relazione fra lui e uno qualsiasi di quegli esseri: egli era infatti un campione, e ciò lo distingueva dagli altri. Non c'era niente da fare: coloro che lo avevano identificato, se non scelto, come colui che avrebbe lottato contro il Male Supremo avevano messo in moto una serie di eventi che né lui né loro potevano fermare. La storia della sua famiglia e della sua infanzia, il suo passato, gli onori appena conferitigli: tutto ciò che era accaduto in passato ed era venuto alla luce in quell'occasione non aveva alcun significato per lui, se non per il fatto che avrebbe mutato gli eventi futuri.

Allo scoccare della mezzanotte, Gord si rivolse al Signore dei Gatti: «La tua volontà è stata fatta, Lord Rexfelis, e io ti ringrazio. Sento fluire in me una nuova energia, e anche di questo ti sono grato, ma non riesco più a sopportare questa situazione: è giunto per me il momento di partire e di cercare la via che mi condurrà dal nemico che sono chiamato ad affrontare. Posso congedarmi?»

«Io...» Rexfelis fissò gli strani occhi in quelli grigi e profondi del suo e-

rede: c'era in essi un tale dolore e una tale determinazione che per qualche secondo non riuscì a dire nulla. Poi distolse lo sguardo; nel suo cuore vi era una grande pena, perché sapeva di aver imposto a uno della sua stirpe un onere terribile. Lo rattristava anche il fatto di essersi adoperato a lungo e con grande cura per giungere a quello scopo. Non era stato lui a decidere il destino, ma faceva poca differenza per ciò che provava. «Come vuoi, Principe. Tuttavia tu e io dovremo incontrarci ancora prima dell'inizio della missione, perché proprio oggi ci sono giunte importanti notizie.»

«Perché non me ne hai parlato prima?»

«Perché prima doveva avere luogo la tua nomina a mio erede, secondo la procedura che io stesso ho elaborato secoli fa.»

Naturalmente, pensò il giovane. Rexfelis era signore di tutti i felini da quando esisteva una simile divinità; si chiese perché il Signore dei Gatti desiderasse abdicare, ma fu solo un pensiero fuggevole e di poca importanza, viste le circostanze. Se Tharizdun avesse trionfato, non ci sarebbe stato nessun Signore dei Gatti e nessun erede e se fosse stato lui a vincere, molto probabilmente sarebbe diventato qualcosa di molto diverso dal nuovo Signore dei Gatti. Strano... «Molto bene. Andiamo in qualche posto dove possiamo restare soli.»

A quel punto la festa aveva raggiunto l'apice, perciò non ebbero difficoltà a lasciare la sala: senza preoccuparsi troppo del sovrano e del principe della corona, i nobili del regno volevano solo divertirsi il più possibile alla festa reale. Considerando la portata dell'evento e lo sfarzo della cerimonia, il cibo, le bevande e la compagnia erano diventate più importanti di Rexfelis e del suo erede.

Le gallerie in penombra che si dipartivano dalle due estremità della sala ospitavano molti partecipanti non appartenenti alla razza dei felini. Fra loro, in incognito, si trovavano Basiliv e numerosi altri personaggi che avrebbero svolto un ruolo importante nel prossimo duello. Parecchi di questi personaggi si unirono a Gord e Rexfelis mentre percorrevano il corridoio che dalla grande sala portava a uno degli appartamenti del Signore dei Gatti.

«Hai notizie per noi, Demiurgo?»

Basiliv annuì, ma l'espressione del suo viso era preoccupata. «I miei agenti hanno scoperto che il *Cercatore d'Argento* ha fatto una sosta a Telmstrand e poi è salpato per la Costa Selvaggia. Poiché quel luogo è al di fuori della mia giurisdizione, ho passato l'informazione ai Gerofanti Minori.»

«Ed è qui che mi hanno chiamato in causa». La voce era familiare, e Gord si girò di scatto per vedere se le sue orecchie non l'avessero ingannato. «Congratulazioni, *Principe* Gord, disse Gellor, con un piccolo inchino e un grande sorriso.»

«Sei tu, diavolo guercio!» gridò Gord e corse ad abbracciare il trovatore dal corpo magro e dai capelli brizzolati, dimenticando totalmente il protocollo. «Dove sei stato? Stai bene?»

«I convenevoli a dopo, per favore» li interruppe Rexfelis, secco. «Sei stato tu ad affrettare le cose, Gord, e ora devi accettarne le conseguenze.»

«Affrettare? 'Le cose' sono io, e se voglio trattenermi un po' con un vecchio amico, tutti voi dovrete aspettare fino a quando non avrò cambiato idea!»

Gellor scosse leggermente il capo. «Hai ragione, amico mio, ma anche Rexfelis ha parlato saggiamente. Avremo tempo dopo per chiacchierare fra di noi e con altri vecchi amici; ora però dobbiamo parlare del *Cercatore d'Argento* e della tua spada». Guardò in volto il giovane amico e notò che i suoi occhi si erano fatti più scuri e più adulti. Anzi, erano occhi vecchi, vecchi quanto il mondo, e in essi non c'era più alcuna giovinezza o gioia spensierata, neppure una traccia dell'audacia che aveva fatto di Gord un ladro coraggioso e un avventuriero impavido. Gord ricambiò lo sguardo, poi fece cenno a Gellor di continuare.

«Furono avvertiti i Druidi del Suss, e anche certi sacerdoti, che a loro volta informarono altri nostri agenti. A poche ore dall'ormeggio, sapevamo che il *Cercatore d'Argento* e i tuoi amici erano a Safeton». Gellor si fermò per un attimo e scrollò le spalle, come per dire che non poteva farci nulla. «Ma le informazioni sono una cosa, le decisioni un'altra. Quando ricevemmo la notizia e ci riunimmo per decidere come metterci in contatto con il capitano Barrel... si chiamava Barrel, mi pare...»

«Cosa vuol dire 'si chiamava'?!» chiese Gord allarmato.

«Oh... sto saltando di palo in frasca, e in maniera molto sciocca» disse il trovatore con un sospiro. Coprì la breve distanza che lo separava dall'amico e lo afferrò per l'avambraccio. «I tuoi compagni hanno avuto dei guai... guai seri, amico mio. Ora ti prego di lasciarmi raccontare tutto con ordine. Arriverò anche troppo presto alla parte che vuoi sentire... Cioè, che *devi* sentire.»

«Avanti, allora». La voce di Gord era inespressiva, ma il giovane riuscì a sorridere leggermente per dimostrare a Gellor che capiva in quale difficile situazione si trovasse.

Gellor allentò la stretta sul braccio dell'amico e continuò senza fretta, perché il suo racconto doveva essere il più dettagliato possibile. «Eravamo riuniti in consilio, e decidemmo che alcuni di noi sarebbero dovuti andare in città a parlare con il capitano della nave e il tuo amico Dohojar, il Changa.»

Prima che Gellor potesse dire altro, Gord lo interruppe ancora una volta. C'era qualcosa che doveva sapere, qualcosa di assolutamente essenziale. «Come facevi a sapere di Dohojar? E di Barrel? E della nave?»

«Non sprechiamo tutte le nostre energie solo per sorvegliare il nemico, Gord» spiegò Basiliv. «Ti hanno detto che abbiamo vigilato su te e i tuoi per molti anni, fin da quando eri soltanto un lattante. Pensi che la nostra sorveglianza non sia continua? Dopo tutto...»

«Ma io sono protetto da queste intrusioni» disse Gord, in tono piatto.

«Certo non possiamo sorvegliarti direttamente, ma gli eventi che si svolgono intorno a te sono indicazioni sufficienti del luogo in cui ti trovi e di tutto ciò che fai. Poi, una spia qui, un informatore là, e agenti inviati sul posto scoprono tutti i dettagli. Abbiamo saputo chi dovevamo controllare e per fortuna i malvagi non sono andati più in là del sospetto. Ciò che sanno le forze dell'Equilibrio, gli abitanti degli Inferi lo intuiscono soltanto.»

«Dov'ero rimasto?» disse Gellor, con una punta di irritazione.

«Alla delegazione inviata per contattare Barrel e Dohojar a Safeton» lo aiutò Gord.

«Grazie. Questo è quanto era stato deciso dai Gerofanti Minori. Ci volle un po' per riunirci tutti: Chert, Greenleaf e io. Quando arrivammo a Safeton, il *Cercatore d'Argento* aveva levato le ancore ed era partito già da cinque giorni. Per fortuna venimmo ben presto a sapere che era salpato con a bordo un uomo che si faceva chiamare Graves e affermava di essere un pilota fluviale, in grado di navigare lungo il Selintan». Il trovatore alzò una mano per impedire a Gord di interromperlo di nuovo. «Sfortunatamente scoprimmo anche che il sedicente pilota aveva pagato una terza persona affinché salisse a bordo della nave come navigatore; sembra che ambisse molto a quel lavoro.»

«Era facile indovinare che i tuoi compagni erano diretti a Falcovia, Gord, e ovviamente avrebbero risalito il fiume per raggiungere la città. Forse avevate stabilito di incontrarvi lì nel caso qualcuno o qualcosa vi avesse separati, e forse avevate già stabilito una certa data. Non importa... Cercammo immediatamente la rappresentante principale dell'Equilibrio a Safeton, che ci permise di arrivare nei pressi di Falcovia in poche ore. Era-

vamo già all'interno delle sue mura quando a bordo della tua nave accadde una tragedia.»

«Allora Barrel è morto» disse Gord, cupo. Era un'affermazione, non una domanda.

«Morto, e anche assai malamente. Stessa sorte è toccata al tuo amico Changa, Dohojar. Entrambi sono stati barbaramente trucidati dal pilota, l'uomo che si faceva chiamare Graves.»

«Come fai a saperlo per certo? Se entrambi sono morti, allora...»

«L'assassino è stato imprudente. O meglio, imprudente con uno dei suoi agenti. Ci fu una serie di violenti temporali il giorno in cui il *Cercatore d'Argento* raggiunse Falcovia lungo il fiume. Il tempo era talmente brutto che la nave non avrebbe potuto ormeggiare a un molo o a un pontile, perciò l'equipaggio la condusse nella Baia dell'Uncino, dove fu vista beccheggiare placidamente all'ancora al sorgere del sole nel cielo limpido il mattino dopo.»

«Uno dei nostri uomini ci disse che i doganieri della città sarebbero andati a visitare la nave, quindi assumemmo immediatamente un barcaiolo che trasportasse a bordo anche noi e portammo un rappresentante delle autorità, sufficientemente importante da assicurare che non ci fossero problemi per i tuoi compagni. Tuttavia, quando ci accostammo al vascello, non c'era traccia di vita. Il ponte era vuoto e nessuno rispose al nostro richiamo. Sapevamo che la lancia dei doganieri sarebbe arrivata presto, perciò salimmo tutti a bordo e cercammo qualcuno per avvertirlo di ciò che stava per accadere.»

«Non c'erano segni di violenza?» chiese Gord.

«Non sul ponte» rispose Gellor. «Era pulito, come se il rivestimento fosse stato appena rinnovato. Sottocoperta era lo stesso: sembrava che gli uomini dell'equipaggio avessero riposto le proprie cose in attesa dell'ispezione. Ma nelle cabine di poppa era tutta un'altra storia, te l'assicuro: violenza, magia e dolore avevano lasciato un marchio indelebile, ed entrambi i tuoi compagni, o ciò che ne restava, giacevano là dov'erano stati barbaramente uccisi.»

«Continua, e non risparmiarmi alcun dettaglio» disse il giovane campione con tono fermo. «Voglio sapere tutto di questa faccenda.»

Gellor narrò allora con dovizia di particolari sia quanto aveva visto, sia quanto lui e gli altri avevano dedotto. «Il nostro rappresentante delle autorità era un chierico, un uomo di grande levatura e talento. Egli si servì dei suoi poteri nel tentativo di resuscitare i suoi amici, ma fu tutto inutile. Bar-

rel e Dohojar erano stati spinti al di là del punto oltre il quale non potevano più essere richiamati; il chierico non ottenne alcun risultato nemmeno interrogando le vibrazioni che permangono dopo la dipartita dello spirito; ma quel venerabile sacerdote non era tipo da arrendersi facilmente al Male: si adoperò a lungo per scoprire che cosa fosse accaduto, per trovare un indizio che spiegasse quale tragedia avesse avuto luogo a bordo del *Cercatore d'Argento*, e ci procurò elementi sufficienti a permetterci di seguire una traccia. Poiché non c'era altro da fare, e neppure l'ombra della tua spada o delle altre cose che avevi lasciato a bordo, portammo via in silenzio entrambi i cadaveri e li seppellimmo nelle acque profonde della baia.»

«Ieri abbiamo incontrato altri due grandi maghi, venuti per aiutare il sacerdote nelle sue indagini: nonostante le pressioni delle orde del *Cambion* che minacciava le sue terre, Mordenkainen arrivò utilizzando certi oggetti e certe formule datigli dal Demiurgo; Tenser era presente grazie all'assistenza personale dell'Arcimago.»

«Con cautela, per non attrarre l'attenzione di eventuali spie nemiche, l'opera fu completata. Gli indizi rivelarono che in quella strage era coinvolta una creatura infernale, e non vi sono molti mostri che possono essere utilizzati a tale scopo. Interrogando gli esseri che si occupano del trasferimento attraverso i canali magici che collegano gli Inferi ai mondi materiali, si scoprì chi era la creatura implicata nell'omicidio.»

«Come si chiama?» chiese Gord, aspro.

«Krung. Uno dei più disgustosi e potenti fra i trentatré esseri in grado di uscire dagli abissi infernali.»

«Andiamo da lui e caviamogli la verità da quella sua schifosissima bocca!» esclamò Gord, balzando in piedi e dirigendosi verso la porta.

«Calmati, amico, calmati» lo blandì Rexfelis. «Ti prego di tornare al tuo posto, perché il trovatore ha qualcos'altro da dirti, ne sono certo.»

«È vero, Signore dei Gatti» disse Gellor. «Per favore ascoltami, Gord. Non abbiamo osato riportare la creatura nelle dimensioni infernali cui appartiene per paura di mettere in allarme il suo padrone e tutti i signori del Male. Abbiamo tentato invece di scoprire quale stregone in combutta con gli Inferi abbia ottenuto i servigi di Krung.»

«Con quale risultato?»

A queste parole il trovatore fece un sorriso crudele. «Un risultato estremamente illuminante, mio caro compagno! Estremamente illuminante! Ci sono alcuni elementi che non obbediscono alla Neutralità e servono il Male. C'era la questione della lunga serie di violenti temporali scoppiati pro-

prio al momento giusto, troppi per essere una coincidenza. Non abbiamo osato spingerci fino ai regni ipogei nella nostra ricerca della verità, ma quelli dell'atmosfera elementale c'erano fin troppo accessibili. Greenleaf da solo è stato in grado di rintracciare e convocare chi aveva scatenato quei violenti temporali che avevano permesso di perpetrare impunemente la carneficina a bordo del *Cercatore d'Argento.* Costringemmo l'essere, una creatura di nome Vashmilkusom, a dire la verità e poi lo imprigionammo, in attesa di un'occasione per riportarlo nel suo luogo di provenienza e poi giustiziarlo.»

Gord assaporò quel momento di soddisfazione, poi chiese: «L'Elementale ha rivelato chi l'aveva evocato per scatenare le tempeste?»

«Oh, sì, con fin troppa precisione... dopo un po'. Il colpevole, colui che ha assoldato l'infernale Krung, è uno di cui probabilmente hai già sentito parlare. È di Falcovia e possiede diversi nomi. Abbiamo impiegato solo qualche ora a scoprirlo, ma non abbiamo il suo vero nome.»

«Basta menare il can per l'aia, Gellor!» esclamò Gord con il tono duro e impaziente che recentemente aveva usato tanto spesso. «Che altri nomi usa quella canaglia?»

«Tu potresti averlo conosciuto come Undron Nalvistor, nome con cui è noto alla Gilda degli Assassini di Falcovia. 'Manico di scopa' è l'appellativo datogli dai monelli dei Quartieri Bassi, mentre i suoi concittadini più anziani lo conoscono come Norund, un cercatore di gemme un po' picchiato. Alcuni oligarchi sfruttano i suoi talenti, pensano che si chiami Rundon Tallman e che sia un mistico o un veggente dotato di poteri non trascurabili.»

Dopo aver riflettuto per un po', Gord scosse lentamente il capo. «Strano» disse. «Non ho mai sentito questi nomi. Dev'essere un tipo sfuggente e veloce come un ragno.»

«E infido come un serpente» aggiunse Gellor, con un'espressione di disgusto e odio che contrastava con il contegno impeccabile mantenuto fino ad allora. «Tuttavia non è intelligente quanto pensa, nemmeno per sogno! Si è servito dell'Elementale aereo per spostarsi rapidamente e senza pericolo da Falcovia a Hardby, poi si è mascherato da chierico, usando il nome di Frate Donnur e si è insinuato a bordo di un vascello diretto a Safeton. Il fatto che sapesse che il *Cercatore d'Argento* stava facendo rotta per il medesimo porto testimonia fin troppo chiaramente i suoi legami con i regni degli Inferi.»

«Giunto a Safeton, in leggero anticipo sul *Cercatore*, che proveniva dal-

la direzione opposta, assunse le sembianze di Graves, navigatore e pilota fluviale. Si inventò una storia adatta, praticò liberamente la corruzione e salì a bordo della nave spacciandosi per colui che l'avrebbe guidata sana e salva lungo il Selintan fino a Falcovia e così fece, ma soltanto per torturare e uccidere il capitano della nave e il suo equipaggio, appena fuori dai bastioni della città.»

«I suoi malvagi servitori lo conoscono come Gravestone e anche i suoi padroni lo chiamano con questo nome, con tutta probabilità. È una rarità, considerando a chi deve inchinarsi. Quella creatura è un Demonurgo di grandi poteri. Non abbiamo ancora scoperto quali dimensioni abissali gli siano asservite, ma lo faremo, lo faremo. È sì potente, intelligente e finora invisibile, ma non è un super-genio: Gravestone ha lasciato una chiara traccia dei suoi intrighi con gli Elementali e altri esseri del genere. Non può più sfuggirci, Gord!»

«E la spada è in suo possesso?»

«Sì. Donnur, il chierico mendicante, entrò a Falcovia il giorno stesso in cui avvenne la strage spaventosa a bordo del *Cercatore d'Argento.* Dopo indagini accurate, abbiamo scoperto che il presunto sacerdote portava con sé un fagotto delle dimensioni di una spada. Sappiamo chi è l'uomo, sappiamo che è in possesso dell'arma e sappiamo anche dove si trova: abbiamo tutti gli elementi necessari!»

Basiliv e Rexfelis si scambiarono un'occhiata. «Ben fatto, Gellor» disse il Demiurgo. «Non mi meraviglio che molti dei nostri alleati parlino così bene di te. Un'ultima cosa, però: sembra che questo... Gravestone sappia davvero troppe cose. Come faceva a sapere, per esempio, che la spada era a bordo di quella nave? Che intelligenza ha, quel maledetto sfruttatore di Demoni?»

«È certo più intelligente dei Demoni, e anche dei nobili della loro vile razza» disse il trovatore, con tono convinto. «Tenser ha chiesto la stessa cosa. Com'è potuto accadere che costui sapesse come trovare la nave giusta al momento giusto per sottrarre la spada?»

Gord si alzò in piedi e levò la mano destra, chiudendola lentamente a pugno. «Perché c'è un traditore fra noi» disse a denti stretti.

«Proprio così» si associò il Demiurgo. «Uno che non occupa una posizione importante, tuttavia; il che sarebbe anche peggio. Comunque, qualcuno che professa di servire l'Equilibrio in realtà è un doppiogiochista. Non può che trattarsi di qualcuno che sia in grado di passare informazioni; di un contatto, insomma». Basiliv si rivolse al Signore dei Gatti. «Quando

Gord ci ha detto di aver lasciato la spada a bordo della nave, chi ha passato l'informazione al resto della rete?»

«Il Principe Lurajal e il Principe Raug» rispose lentamente Rexfelis, studiando mentalmente entrambi, mentre parlava, nel tentativo di scoprire chi dei due potesse essere il traditore.

«Convochiamoli, allora». Gord parlò prima che il Demiurgo potesse farlo. «Uno dei due, dunque. Sapremo presto la verità.»

«Stai attento, Signore dei Gatti» disse subito Basiliv. «Sia l'uno che l'altro potrebbero mandarci in rovina, ora come ora. Entrambi hanno il sospetto - se non la certezza - che Gord sia il campione predestinato. Chiunque dei due sia la spia e il traditore, probabilmente brucia dalla voglia di passare l'informazione ai signori del Male. Non mettete al corrente né Raug né Lurajal del vero motivo per cui sono stati convocati. Il colpevole avrà certamente modo di fuggire; chissà, forse una porta magica che conduce direttamente ai regni ipogei!»

«Crederanno di dover accompagnare il loro cugino Gord nella sua visita imminente al mondo materiale» disse Rexfelis, con un ruggito da tigre. «Non temere. Entrambi verranno subito, non appena lo sapranno... ma solo uno accorrerà per il motivo sbagliato!»

Per Gord, l'argomento era chiuso. Nella sua mente, infatti, il giovane campione aveva già scartato Lurajal: non si poteva sospettare veramente di lui. Non solo era diventato suo grande amico, ma era troppo aperto, troppo semplice per essere capace di sì tanta doppiezza. Insomma, in poche parole Lurajal non era abbastanza intelligente o furbo da riuscire a escogitare inganni tanto biechi. Raug, invece...

Rexfelis chiamò uno dei servitori e, dopo avergli dato una serie di istruzioni molto dettagliate, raccomandò a tutti di stare calmi: non c'era che da aspettare. In pochi minuti entrambi i sospetti sarebbero arrivati nella sala.

Raug si inchinò rigidamente, mostrando non poca invidia quando dovette rendere omaggio al nuovo Principe della corona, Gord. Lurajal, invece, entrò senza badare al protocollo, si avvicinò al giovane e lo abbracciò. «Gord!» esclamò. «Finalmente ti hanno riconosciuto come principe ereditario!»

«È sufficiente?» chiese Gord ad alta voce, guardando prima Rexfelis, poi Basiliv e infine Gellor e Raug.

Quest'ultimo aggrottò le sopracciglia. «Non capisco che cosa vuoi dire... Principe» disse.

Lurajal non si curò di indagare. «Quando partiamo a caccia del nemi-

co?» chiese a Gord.

«Basta!» intimò il Signore dei Gatti, rivolgendo al campione uno sguardo eloquente. «Ebbene, Raug e Lurajal della Casa Panonca: siete pronti e disposti a servirmi in una questione di vita o di morte?»

«Sì, Signore di Noi Tutti» risposero i due all'unisono.

«Bene. È tutto a posto, allora. Gord avrà bisogno del vostro coraggioso aiuto per il compito che lo attende. Prima che vi prepariate alla missione, però, c'è ancora una cosa che voglio chiedervi. Andate dal Principe della corona e giurategli fedeltà, a costo della vita!»

Non vi fu esitazione da parte di Lurajal, ma Raug brontolò minacciosamente, con un'espressione cupa dipinta sul volto, e non fece un solo passo per obbedire all'ordine di Rexfelis. «Io sono il tuo braccio destro!» esclamò Lurajal, piegando un ginocchio mentre parlava e tendendo entrambe le braccia tese davanti a sé.

«E tu?» chiese Rexfelis con fare minaccioso, fissando Raug in viso.

Il principe cercò di scacciare le tracce di ostilità dal proprio volto. «Io... io... ho qualche difficoltà, signore, ad accettare... il Principe delle Pantere... come mio signore» sbottò alla fine.

«Qui da me, allora, e sia come dev'essere. Tu non andrai» dichiarò il Signore dei Gatti.

Raug lo guardò per un attimo, poi alzò le spalle e si portò al fianco di Rexfelis. «Obbedirò, signore... ma Gord e io siamo stati spesso su posizioni contrarie e vorrei prendere tempo. Desidero servirti in questa causa, ma un altro sarebbe per questa missione.»

Rexfelis sorrise comprensivo dopo che Raug ebbe parlato. «Sì, ammettere così la tua debolezza è segno di onestà» commentò. Poi, rivolgendosi agli altri, il Signore dei Gatti disse con voce tagliente: «Stai attento quando prenderai Lurajal! Lotterà fino alla morte!»

Basiliv aveva già capito tutto. Tese la mano di scatto e toccò lo scuro rampollo dei giaguari sulla fronte; Lurajal si accasciò come se fosse stato colpito da un'ascia.

«Ecco, amici miei» disse Rexfelis, tristemente. «Il Demiurgo si è preso cura del traditore.»

Lurajal non era morto, ma soltanto incosciente, spiegò Basiliv. Un'ora dopo, ripresosi dallo stordimento, sarebbe stato immediatamente interrogato. Raug era attonito e assolutamente sconvolto, ma il Signore dei Gatti lo prese da parte e gli spiegò pazientemente tutta la faccenda. Nel frattempo, Gord guardava Gellor e il Demiurgo. «Avrei scommesso la mia vita contro

Raug e a favore di Lurajal» disse, indicando il giovane steso a terra.

«E avresti perso» osservò il trovatore guercio. «Tuttavia anch'io avrei espresso lo stesso giudizio e anch'io avrei sbagliato... fino a quando non è giunto il momento di giurare fedeltà.»

Basiliv annuì. «È stata la rovina di Lurajal. È stato troppo zelante, e Raug troppo sincero. Per nostra fortuna non hanno accettato immediatamente entrambi, altrimenti avremmo dovuto usare potenti incantesimi per scoprire la verità, e ciò avrebbe offerto una via di scampo a Lurajal. Ma ora nessun trucco o incantesimo lo potrà salvare» dichiarò il Demiurgo. «In questo stesso momento stanno accorrendo qui maghi e sacerdoti, accompagnati da guerrieri in armi. Tra breve Lurajal sarà spogliato, incatenato e sottoposto a interrogatorio in un luogo in cui nessuna delle sue magie potrà funzionare. Presto conosceremo il nome del suo padrone, e forse di più. I malvagi che serve non sospetteranno che il loro agente è stato scoperto finché non sarà troppo tardi. Per una volta, in questo gioco mortale, siamo noi in vantaggio!»

Capitolo 6

Le risate e gli schiamazzi echeggiavano nei locali lunghi e stretti della Taverna della Lanterna Azzurra; il chiasso non era esagerato o sfrenato, ma i musicisti esitavano ugualmente a riprendere a suonare.

I quattro veterani, tuttavia, non sembravano curarsene. Perché avrebbero dovuto? Avrebbero avuto tempo per bere e ridere anche loro. Gli avventori che affollavano il locale avrebbero richiesto fin troppo presto altri saggi della loro bravura, e di quella della ragazza che danzava alle loro melodie. Per il momento, comunque, avrebbero lasciato che i clienti si divertissero come preferivano mentre loro si assaporavano un po' di quiete in tutta quella baraonda. Parecchi altri clienti seduti accanto al loro tavolo, sul retro, facevano lo stesso: bevevano e chiacchieravano in attesa che la musica e i movimenti sensuali della ballerina facessero scatenare gli animi alla Lanterna Azzurra, in un crescendo di grida e di applausi sui quali nessuna voce avrebbe potuto prevalere.

«La folla di sempre» buttò lì il suonatore di tamburi, con voce pigra.

«Niente affatto! È il terzo giro di bevande che i cortesi gentiluomini seduti qui accanto ci hanno offerto per la nostra bella musica». Le parole erano state pronunciate dal suonatore di viella, un tizio singolarmente vanitoso per uno del suo mestiere.

Il grassone che suonava la sambuca guardò i gentiluomini: erano in quattro, indossavano abiti poco appariscenti e ai suoi occhi non avevano affatto l'aria di gente che offre da bere a dei musicisti in segno di apprezzamento. Era abbastanza intelligente, oltre che realista, e sapeva accettare la cruda realtà: se fossero stati dei virtuosi, avrebbero suonato per i nobili, non per i clienti scalcagnati di una taverna del Quartiere Straniero. «Le ballerine sono sgraziate, o tonte, o entrambe le cose» disse il suonatore di sambuca, in risposta alle millanterie del suonatore di viella. «Ci fanno bere per *impedirci* di suonare.»

A quelle parole, quello che suonava il virginale scoppiò a ridere e per poco non si soffocò con la birra, che riversò addosso al suonatore di viella. Questi si alzò in piedi, arricciò sdegnosamente il naso, si scrollò di dosso le goccioline di liquido marrone e poi annunciò: «Dobbiamo rimetterci a suonare. Mettiamo alla prova in tutti i modi le nostre teorie. Io affermo che è la mia interpretazione magistrale di comuni melodie popolari a generare tanto entusiasmo!»

Il suonatore di virginale seguì il collega, scosso ancora dai singulti, quindi anche gli altri due si decidessero a riprendere a suonare. Proprio nel momento in cui salivano sulla piattaforma che fungeva loro da palco, il suonatore di sambuca guardò casualmente in direzione della porta. Una coppia di uomini incappucciati era appena entrata e si stava dirigendo verso il tavolo al quale erano seduti i quattro gentiluomini che avevano offerto loro da bere. Un semi-Elfo calvo, seduto di fronte all'ingresso, notò le due strane figure, disse qualcosa ai compagni, e i quattro si alzarono e lasciarono la taverna in compagnia dei due nuovi venuti.

Il suonatore di viella si rifiutò di parlare per tutto il resto della serata per la delusione.

Fuori dalla Taverna i quattro si unirono ai viandanti incappucciati che dentro il locale avevano richiamato la loro attenzione. Tutti e sei percorsero Via dei Ciottoli, entrarono nel Vicolo Perduto e scomparvero nelle tenebre. Un ubriaco che camminava con passo incerto dall'altra parte della strada, intonò una canzonaccia, percorse ancora qualche metro e poi crollò nel fosso, privo di sensi. L'ubriaco doveva aver disturbato un gatto, o forse un topo, perché dal fosso si levò un rumore metallico, dopo che le ultime note stonate si erano affievolite. Poi la strada tornò tranquilla.

«Ci seguono.»

«Grande intuizione, Chert» sussurrò Gellor, secco. Il sesto senso dell'uomo delle colline, infatti, era molto sviluppato.

«Ci sono almeno due uomini sui tetti» sibilò Gord. «Fate attenzione, perché tenteranno di assalirci dall'alto in questa strada così stretta.»

Curley Greenleaf, a disagio in quella giungla urbana, affrettò il passo. Senza dare nell'occhio, Gellor afferrò il mantello del Druida e glielo tirò per farlo rallentare. «Non insospettiamo il nemico facendogli capire che abbiamo intuito la sua presenza» sussurrò. Poi, a voce abbastanza alta da farsi udire da chiunque si trovasse nelle vicinanze, chiese: «Quanto dobbiamo camminare ancora per questa strada?»

Una delle figure incappucciate si girò e rispose in tono casuale: «Ancora un po'. Siamo quasi arrivati, te l'assicuro.»

Dal Vicolo Perduto si diramavano parecchi altri vicoli più stretti, ma quello principale terminava in un'area recintata che portava il nome di «Desiderio del Cuore». Là, infatti, la strada si insinuava fra gli edifici disegnando vagamente la forma di un cuore e inoltre, i locali che vi si affacciavano erano del tipo amato da coloro che vanno in giro di notte: posti in cui si potevano consumare droghe d'oriente, case di piacere e bische di genere insolito. Esistevano numerosi luoghi come quelli nel Quartiere Straniero, ma nessuno era altrettanto ricco e costoso. Anzi, a eccezione di alcuni locali della Città Giardino e dei Quartieri Alti, in tutta Falcovia non esistevano luoghi d'attrazioni di qualità superiore a quelli del «Desiderio del Cuore». Di conseguenza, era abbastanza plausibile che i sei uomini si trovassero proprio in quella zona.

«Ladri o...?» mormorò Gord, lasciando significativamente a metà la domanda che aveva rivolto al trovatore.

«Assassini, penso, che vorrebbero far passare il loro operato per quello di banditi da strada, se necessario» rispose il guercio. «Dal momento che siamo qui, si terranno in disparte, almeno per il momento, e aspetteranno di vederci uscire dal localaccio che sceglieremo.»

Gord, che di dimestichezza con ladri e assassini ne aveva parecchia, e conosceva benissimo posti come il «Desiderio del Cuore», scosse la testa, anche se i suoi compagni non potevano accorgersene nel buio pesto del vicolo. «No, Gellor. Di certo ci colpiranno quando saremo ancora dentro, distratti dai piaceri offerti dal locale. Dillo agli altri; non ho alcun dubbio in proposito.»

Uno degli uomini incappucciati indicò una scala di pietra che conduceva alla botola di una cantina. Strette finestre dai vetri color ambra, sporchi e coperti di fuliggine, lasciavano filtrare una debole luce che illuminava appena i gradini. «Attenti. Ora scendiamo nel Sotterraneo di Hegmon... un

posto che vi piacerà di sicuro!» disse l'uomo. Fra risate e lazzi scurrili, di quelli che ci si deve aspettare da un gruppo in cerca di emozioni forti, i sei scesero la scala ed entrarono attraverso una vecchia porta che si trovava in fondo.

All'interno c'era un po' più di luce, ma non molta. Si ritrovarono in un atrio lungo e stretto che correva lungo tutta la parte anteriore dell'edificio. Sulla parete opposta c'erano tre porte nascoste da tende: da quella centrale uscì un uomo robusto, i cui muscoli si stavano afflosciando per gli stravizi e l'età, anche se ciò non faceva di lui un tipo meno terribile.

«Benvenuti, stranieri! Sono Hegmon, e il mio locale è a vostra disposizione. Esprimete un desiderio e pagate il prezzo giusto. A nessun cliente è permesso di andarsene insoddisfatto!» L'omone non parlava a vanvera. Stava esaminando i sei e cercava di valutare la loro condizione sociale e le possibilità delle loro borse, mentre sorrideva per addolcire un po' l'espressione del volto; il suo sguardo, però, rimaneva freddo.

«Una stanza tranquilla sul retro, prima di tutto» mormorò il più alto degli incappucciati, in risposta all'invito, «dove consumeremo un po' di Fiori di Thratus Kaloid per eccitare i sensi, d'accordo?»

Gli altri cinque espressero la loro soddisfazione, poi il proprietario del locale si incamminò verso destra e fece cenno al gruppo di ospiti di seguirlo. «Da questa parte, prego, egregi gentiluomini» disse, e li condusse in una stanzetta sul retro del sotterraneo. Aprì la porta e tese la mano: «Il salone è vostro per una sola moneta di rame all'ora, e le essenze che desiderate costano un nobile d'argento l'una. In tutto, farebbero centoventicinque zeta di bronzo.»

«Con piacere» disse Gord con una strizzatina d'occhio mentre porgeva sei nobili e un comune all'omone. «E qui c'è un altro nobile per te» aggiunse, mentre una settima moneta d'argento scivolava nel palmo teso di Hegmon, «così farai in modo che i vapori inebrianti arrivino presto e che nessuno ci disturbi finché il loro effetto non sarà finito.»

«Naturalmente. È sempre così, nel Sotterraneo di Hegmon» disse il proprietario, con un sorriso ipocrita. «Ordinerò che nessuno vi disturbi finché non suonerete questo campanello» concluse, chiudendo la porta e indicando la cordicella adiacente. In pochi minuti una Flan vecchia e brutta aprì la porta e portò dentro un carrello con sei fiasche di terracotta di forma bizzarra. Senza dire niente, pose i contenitori davanti ai sei uomini, in modo che ciascuno avesse a disposizione l'allucinogeno. Poi, senza alzare gli occhi o parlare, la donna si allontanò, chiudendosi la porta alle spalle.

Gord, Gellor, Chert e Greenleaf stavano su un lato del tavolo rotondo, mentre i due uomini incappucciati erano seduti di fronte a loro. A quel punto, tutti e due si tirarono leggermente indietro il cappuccio. Da lontano, i loro lineamenti non si sarebbero potuti distinguere, ma i quattro presenti nella sala potevano vedere le loro labbra e i loro occhi: uno era il mago Allton, del Circolo degli Otto, l'altro era un gran sacerdote di nome Timmil, alleato di Tenser l'Arcimago; fu quest'ultimo a tirar fuori dal mantello una grossa bottiglia. «Beviamoci un sorso di questo vecchio Adri, un fortissimo brandy, prima di assaggiare i Fiori di Kaloid, eh?»

Fra risa e schiamazzi, la bottiglia passò di mano in mano, e ognuno dei presenti bevve, tracannò e sputacchiò dopo aver inghiottito. Venne anche il turno di Gord, che trangugiò malvolentieri quel liquido denso e amaro, l'antidoto contro gli effetti narcotici dei vapori che presto avrebbero dovuto inalare. «Però! Roba potente, amico» disse, passando la fiasca ad Allton, che a sua volta la restituì a Timmil dopo aver bevuto un sorso. «E ora, passiamo a ciò che ci rinvigorirà davvero» disse Gord ai compagni. «Avanti godiamocelo!»

Tutti e sei si accostarono al tavolo, avvicinarono a sé i contenitori e si chinarono in avanti: stappavano, inspiravano e ritappavano le bottigliette di terracotta, stando ben attenti a non disperdere i fumi che si levavano dalla ceramica quando questa veniva riscaldata dal palmo di chi la stringeva tra le mani. Apparentemente immersi nei piaceri della droga, i sei erano invece impegnati in una conversazione a gesti che si svolgeva da una parte all'altra del tavolo:

«Ci sorvegliano?»

«Ogni nostra mossa... tipico di questo genere di bettole.»

«Possono sentire qualcosa?»

«Ogni nostra parola.»

«E allora, che dovremmo fare?»

«Eliminare chi ci sta spiando». Quest'ultimo messaggio venne da Gellor.

Allora Gord, sempre a gesti, disse: «Vedo il suo nascondiglio e la porta segreta che ad esso conduce.»

«Pensaci tu» conclusero allora i suoi compagni.

Il giovane ladro si alzò, traendo un profondo respiro. «L'essenza si è esaurita» disse, mesto, «ma che sensazione di euforia!» In realtà Gord si sentiva un po' stordito, ma ogni boccata d'aria che respirava si mescolava con l'antidoto che aveva bevuto; senza di esso sarebbe senza dubbio rimasto intossicato dai vapori inebrianti che aveva appena inalato.

«Devo muovermi, sperimentare» annunciò agli altri cinque, ancora intenti ad annusare gli ultimi resti di Fiori di Thratus Kaloid dalle loro fiasche. Mentre comunicava, il giovane percorreva la stanza a passi rapidi come se fosse stato pieno di frenetica energia. A un suo cenno, gli altri cinque si alzarono in piedi e cominciarono a comportarsi in modo strano, infilando le mani negli abiti, estraendone pugnali e così via. Se qualcuno li stava spiando, certamente sarebbe stato colpito da tutte quelle stranezze.

La porta segreta del nascondiglio si trovava a circa un metro di altezza dal pavimento; i suoi contorni erano nascosti da sostegni incorporati nelle pareti e da fasce di legno che li tenevano insieme. Ci voleva l'occhio esperto di un ladro provetto per notare le rifiniture non troppo perfette e le sbavature dovute a mani inesperte, là dove nessuna mano sarebbe dovuta arrivare, a meno che il proprietario non fosse stato alto due metri e mezzo. Accanto al pannello, una delle travi del soffitto presentava una spaccatura, come se il legno antico si fosse seccato e incrinato per l'età. Era un particolare curioso, perché Gord aveva notato che «l'incrinatura» era profonda soltanto un paio di centimetri: non poteva essere che uno spioncino.

Mentre i suoi amici continuavano a comportarsi in modo «strano», il giovane ladro seguì il profilo della porta segreta con le dita, frugando e premendo il legno in cerca del meccanismo d'apertura. *Avanti, lo so che sei qui da qualche parte*, si disse, augurandosi che la spia non avesse la possibilità di sbarrare il pannello dall'interno per impedire agli intrusi di entrare.

A un certo punto Gord trovò un listello di legno che si muoveva di lato; fece subito un cenno ai suoi compagni, i quali cominciarono a parlare ad alta voce e a ridere; grazie a quel baccano, lo scatto prodotto dal pannello mentre Gord spostava di lato il listello di legno fu impercettibile. Il giovane ladro si sollevò agilmente ed entrò nello spazio rivelato dalla porta, che si era spalancata verso l'interno. Confidando nel proprio istinto, Gord balzò a destra con il pugnale sguainato. Scorse a malapena una figura, intenta a spiare dalla crepa i movimenti delle persone che si trovavano nella stanza sottostante. Bastò un fulmineo colpo con il pomo del pugnale e la spia cadde a terra priva di sensi.

«Tirate giù questo scarafaggio» disse Gord sottovoce, rivolto ai compagni. Chert fece un passo e afferrò il corpo che penzolava dall'apertura oltre la quale Gord lo aveva spinto. Liberatosi del corpo, Gord poté spostarsi lungo lo stretto corridoio per vedere se ci fosse una via d'uscita nelle vicinanze; dopo qualche minuto, la sua testa riapparve nel vano della porta. «Da questa parte, amici. C'è un'uscita secondaria!»

Dopo aver incastrato una sedia contro la maniglia della porta principale e aver legato e imbavagliato la spia, ancora priva di sensi, gli altri si arrampicarono su per il piccolo passaggio il più silenziosamente possibile. L'ultimo a entrare fu Gellor, che chiuse accuratamente il pannello dietro di sé. Gord avanzava furtivamente, seguito nell'ordine da Allton, Greenleaf, Timmil, Chert e Gellor. Sia Gord che Gellor potevano vedere al buio e quindi non avevano bisogno di illuminazione, ma gli altri quattro avanzavano grazie al fioco bagliore di una spilla magica che Allton portava appesa al collo. Appena entrato nel corridoio buio, il mago sfiorò il gioiello, che immediatamente emanò della luce.

Dopo aver salito quattro gradini, la fila di uomini silenziosi raggiunse un pannello mobile di legno liscio. «Sembra il retro di un armadio» sibilò Gord, da sopra la spalla. «Attenzione alla testa, quando passate.»

Si ritrovarono in una stanza sporca e ora in disuso, che doveva essere stata una grande dispensa o qualcosa del genere. «E adesso?» chiese Allton, guardando il giovane campione. «Non riesco a orientarmi.»

«Siamo passati attraverso il muro posteriore del locale di Hegmon, e ora ci troviamo in un edificio adiacente» spiegò Gord; «un edificio deserto, a giudicare dall'aspetto di questa stanza. Adesso diamoci da fare per trovare il modo per raggiungere la parte anteriore e andarcene. Nessuno ci cercherà» aggiunse, indicando con il pollice il covo sotterraneo, «per almeno mezz'ora. Avremo tutto il tempo di far perdere le nostre tracce a Falcovia.»

«A me sembrano solo un sacco di idiozie» obiettò Chert. «Perché non scovare chi ci sta alle costole e farlo fuori?»

«In questo modo, mio caro amico» rispose Timmil in tono paziente, «daremmo al nostro nemico un'indicazione troppo precisa della nostra forza.»

«Ma almeno sapremmo chi diavolo ce l'ha con noi!» brontolò il guerriero barbaro, esasperato. Non gli piaceva fuggire di fronte al nemico, chiunque esso fosse.

Gord aprì la porta che conduceva al resto dell'edificio. «Se proprio volete chiacchierare, fatelo in strada, vi prego. Dobbiamo muoverci» disse, passando dalle parole ai fatti e uscendo furtivamente.

Dopo aver attraversato alcune stanze abbandonate, arrivarono nella parte anteriore dell'edificio, dove porte e finestre erano sprangate. «Un bel trucco» disse il giovane ladro, ammirato. «Si può aprire sia dall'esterno che dall'interno» commentò, e diede una dimostrazione pratica della propria abilità facendo ruotare la grappa che tratteneva la spranga e assestando una spinta alla porta esterna. L'uscio si aprì senza il minimo cigolio. «Passate

sotto la spranga: è fissa». In breve i sei furono fuori per la strada e si allontanarono in fretta senza essere visti.

Gord li condusse attraverso un passaggio sotterraneo, che collegava la Città Vecchia a Clerksburg. Qui il gruppo entrò in una piccola locanda; Gord scambiò qualche parola con il proprietario, gli porse un mucchietto di monete, e fu fatta: ora erano al sicuro e almeno per il momento potevano occuparsi della missione cui erano stati destinati senza essere disturbati. In una stanza privata al terzo piano dell'edificio, Gord diede inizio alla riunione.

«Tu sei qui per assisterci, gentile sacerdote ed egregio mago, lo so; ma come mai agenti dei nostri nemici ci hanno rintracciati tanto in fretta? Io non ne avevo notato nessuno finché voi due non vi siete uniti a noi...» Lasciò la frase in sospeso, fissando i due uomini.

Timmil rispose senza esitare. «Temo di essere io la causa di tutto. Vedi, gli agenti del Male conoscono benissimo le mie imprese, anche quelle che ho condotto per conto dell'Equilibrio. Ho fatto il possibile per evitare di venire seguito mentre andavo a incontrare prima il buon mago qui presente, poi voi alla taverna» spiegò. «È per questo motivo che vi abbiamo fatto cenno di uscire, quando siamo arrivati.»

«Vero» confermò Allton. «Entrambi abbiamo avvertito qualcosa di strano lungo la strada verso la Lanterna Azzurra, e poi io mi sono accorto che alcuni individui ci stavano seguendo. Ma adesso siamo al sicuro, quindi possiamo occuparci di questioni più pressanti.»

Tutti guardarono Gord, il quale annuì brevemente. «Benissimo. Hai messo il nostro uomo sotto sorveglianza?»

«Sì, parecchi dei nostri agenti tengono d'occhio la sua dimora notte e giorno, e lui dovunque vada. Inoltre, non credo che... Gravestone? Undron Nalvistor?... si sia accorto di qualcosa.»

Quest'ultima affermazione apparve alquanto improbabile a Gord, che però non fece commenti. «Siete quindi in grado di dirmi in qualsiasi momento dove si trova il nostro uomo?»

«Sì, ma prima dovremo contattare l'osservatore più adatto, naturalmente.»

«E tu, mago Allton, hai qualcosa da aggiungere?»

L'uomo scosse il capo, guardando in faccia Gord con i grandi occhi intelligenti. «Sono giunto in questa città solo qualche giorno fa, per ordine del mio signore, Tenser. Fino a questa notte ho evitato qualsiasi contatto con chiunque fosse legato all'organizzazione, in modo da non farmi scopri-

re dai nemici dell'Equilibrio. So chi e che cosa stiamo cercando, e sono felice di far parte del gruppo che porterà a termine l'impresa» disse con voce carica di orgoglio. S'interruppe per un secondo e poi aggiunse: «Sono contento anche di avere degli alleati forti, poiché quello non è un uomo che affronterei da solo!»

«Sì» concordò Gord. «Per contrastare i poteri maligni di quel Gravestone abbiamo le spade, la destrezza e gli incantesimi giusti per far cadere lui e i suoi malvagi servitori come grano sotto la falce. Gord osservò i volti dei suoi compagni: in nessuno traspariva il minimo timore.»

«Io prenderò Brool» tuonò Chert (la sua grande ascia da battaglia), «e acchiapperemo quella canaglia prima dell'alba.»

«Perfetto, mio vecchio amico» disse Gord, con uno sguardo che mostrava come intendesse dar battaglia ai nemici al più presto. «Gellor e io aspetteremo qui mentre tu e Curley andrete nel nostro nascondiglio e porterete ogni cosa in questa locanda tutto ciò che vi si trova. Se fate in fretta nessuno vi noterà, perché non è ancora troppo tardi per star fuori, anche per la gente onesta, in questa zona di Falcovia». Avevano affidato l'ascia dell 'uomo delle colline e altri oggetti ingombranti a un amico di lunga data di Chert e di Gord: lo conoscevano dai tempi della bella vita nella città di Falcovia. La sua abitazione distava solo alcuni isolati: i due sarebbero stati di ritorno entro un'ora, anche se avessero voluto fare un giro lungo per precauzione e per seminare eventuali inseguitori.

Poi Gord si rivolse al mago e al chierico dopo che Chert e Greenleaf si furono allontanati. «Dovete andare a recuperare materiali per la spedizione?»

«Io sono già pronto» disse Allton. «Quello che non ho con me probabilmente non mi sarebbe comunque utile.»

Il chierico aveva un'aria rassegnata. «Sono sempre pronto per un'impresa come quella che dobbiamo affrontare» dichiarò. «Ho un brutto presentimento, ma farò del mio meglio. Ho recitato le mie preghiere e ho meditato a lungo: ecco il mio equipaggiamento. E poi ho la mia mazza» concluse, carezzando l'arma nascosta sotto il mantello.

«Affronteremo il Demonurgo al ritorno degli altri due?» chiese Allton.

«Deciderò quando saranno tornati» rispose Gord. «Aspettiamo di vedere cosa è successo a Chert e Curley, prima di elaborare un piano d'azione». Sia il *dweomercrafter* che il chierico riconobbero che il ragionamento di Gord non faceva una piega; i quattro si immersero nei propri pensieri e aspettarono il robusto uomo delle colline e il Druida semi-Elfo.

Non passò molto tempo che i due furono di ritorno; Chert trascinava un grosso baule e Greenleaf era quasi altrettanto carico. Avrebbero potuto benissimo essere scambiati per viandanti con i bagagli per il viaggio.

«Allora?» li apostrofò subito Gord.

«Le strade principali brulicano di delinquenti» disse il semi-Elfo, lasciando cadere la pesante sacca.

«Curley ha ragione, Gord» confermò il muscoloso guerriero. «Tutte le puttane senza cuore e i tagliaborse dalla vista acuta di Falcovia sono per le strade, e non per i loro consueti affari. Battono le vie in cerca di qualcosa o qualcuno per conto di mandanti criminali che si nascondono nell'ombra. E quel qualcosa o qualcuno non possiamo che essere noi.»

«Allora la voce si è sparsa in fretta» commentò Gellor con un fischio. «Qualcuno di loro vi ha riconosciuto?»

«Mi sembra molto improbabile» disse Greenleaf con fare sicuro. «Io indossavo un berretto, perciò nessuno poteva vedere che sono per metà Elfo, e Chert è molto bravo a diventare più piccolo di quel che è. Secondo me, hanno avuto istruzioni di cercare sei persone che si spostano tutte assieme, o a gruppi di due o tre, ma che non si perdono mai di vista. Sono sicuro che ci hanno notati, ma dal momento che non c'era nessun altro con noi, hanno rivolto la propria attenzione altrove.»

«Bene» disse Gord. «A giudicare dalle apparenze, direi che siete tornati con tutto quello che dovevate prendere.»

«Sì, e non è poco» rispose Chert un po' imbronciato, sollevando il baule che aveva portato con sé. «Meno male che ho la schiena robusta, altrimenti quel tuo coltellino me l'avrebbe spezzata.»

«Coltellino?» chiese Gord con aria stupita.

Chert slegò le corde che tenevano chiuso il baule e tirò fuori un'arma che non aveva mai visto prima. «Non è tua, questa?» chiese. «Se l'avessi saputo...»

«Per gli dei!» esclamò Gord, esterrefatto. «È la mia spada! Ma come...?»

«Era fra le nostre cose, non so altro» disse Chert. «Devi averla tenuta ben nascosta fino a ora.»

«Meglio di quanto non immagini, Chert» commentò Gellor, con un vago sorriso.

Gord allungò la mano, prese il fodero e sguainò la spada che conteneva. La lama era affilata, lunga e nera, come una notte priva di stelle. Era proprio l'arma che pensavano fosse caduta nelle grinfie di Gravestone, l'oggetto che era costato la vita a Barrel, a Dohojar e al resto dell'equipaggio del

Cercatore d'Argento.

«Come...?» chiese di nuovo Gord, rivolgendo questa volta lo sguardo a Gellor.

«Potrei fare un'ipotesi» rispose il trovatore guercio, «ma il *come* non importa, adesso. Importa invece che la spada sia stata strappata dalle mani di Gravestone e sia tornata in possesso del legittimo proprietario. È un buon segno per la nostra missione, oserei dire.»

«Forse sì» disse Gord, riflettendo su quella sorta di miracolo. Nonostante il consiglio di Gellor, continuava a chiedersi come la spada fosse stata tolta a Gravestone, e quanti dei loro alleati fossero rimasti uccisi nell'impresa.

«Andiamo a cercare quel maledetto!» tuonò Chert. «Così potrò far fare un po' di movimento a Brool, e tu ci mostrerai che cosa sa fare quella spada color dell'ebano.»

Gord alzò una mano come per calmare il compagno. «È possibile, Chert, che il nostro avversario sia ancor più infuriato e doppiamente pericoloso, ora, poiché ha perduto l'oggetto che si era procurato con tanta pena. Dobbiamo essere molto cauti.»

Chert sospirò profondamente. «So cosa vuoi dire» disse. «Possiamo anche metterci comodi». Si lasciò cadere a terra, appoggiò la testa sul cuoio duro del baule che aveva trasportato fin lì e chiuse gli occhi.

«Che sta dicendo?» chiese Timmil, rivolto al gruppo in generale.

Rispose Gord: «Non possiamo spostarci in gruppo, questa notte, senza che ci individuino e avvertano Gravestone. Attenderemo l'alba per muoverci. Non si aspetterà che arriviamo in pieno giorno». Detto ciò, si sedette, appoggiò i piedi su un tavolino e chiuse anch'egli gli occhi. «Riposatevi tutti quanti. Dovrete essere in piena forma, domattina.»

Dopo qualche minuto la conversazione languì. Ognuno fece del proprio meglio per rilassarsi e recuperare le energie per lo scontro imminente. Nella stanza si poteva udire soltanto lo sfrigolio dello stoppino della lampada e il russare potente del barbaro.

Uno dei sei sorvegliava gli altri a occhi socchiusi, ma nessuno dei cinque si agitava in modo innaturale; sembravano tutti risoluti e fermi nel loro intento. Chi li guardava ne era compiaciuto, perché, sebbene l'onere principale di quella missione gravasse sulle sue spalle, sapeva che avrebbe avuto bisogno dell'aiuto di tutti per riuscire. Con questo pensiero, Gord girò leggermente la testa cosicché all'alba i raggi del sole gli avrebbero battuto direttamente sul volto filtrando attraverso i listelli delle imposte che chiu-

devano la finestrella. Poi impugnò l'elsa della spada, lasciò vagare la mente e poco dopo si addormentò.

Capitolo 7

A prima vista poteva sembrare una dimensione amorfa, infinita, anche se, a dire il vero, nessuno avrebbe potuto provare il desiderio di guardarla. Fatta eccezione per pochi individui abituati a tutto, infatti, il suo colore putrido era sufficiente a far contrarre le viscere per la nausea, a far lacrimare gli occhi e a costringere la mente alla ricerca del proprio equilibrio per sfuggire al pensiero dell'esistenza di un simile abominio.

Ma il grigio marcio di quella dimensione era tutt'altro che amorfo: era percorso da venature di una sostanza che sembrava sangue coagulato, e cosparso di aperture crateriformi che rassomigliavano a enormi piaghe dalle quali trasudavano pozzanghere di pus. Improvvisamente divennero visibili altre sezioni di paesaggio. A un tratto, ecco spuntare una creatura vermiforme, dalle cui fauci usciva la repellente sostanza di cui era costituito il paesaggio: grumi di sostanze puzzolenti piovvero in ogni dove per alcuni secondi. Poi quella sorta di larva mostruosa venne risucchiata nel marasma generale. Altrove spuntarono disgustose escrescenze, una dopo l'altra, senza interruzione, a dar luogo a una vera e propria foresta color rosso intenso che, con il verde delle secrezioni emesse dalle appendici ulcerose, contrastava nettamente con la piattezza incolore, ma certo non meno disgustosa, dalla quale le orribili cose erano spuntate.

Oltre che una tortura per gli occhi e per le narici, il luogo era un tormento anche per le orecchie, per via dei suoni che lo pervadevano. Gorgoglii disgustosi, schiocchi e risucchi, strappi e scoppi davano origine a una cacofonia completa di strida e strilli agghiaccianti, litanie di gemiti, balbettii cavernosi e rumori di ossa spezzate.

Si trattava forse dei covi più profondi dell'Inferno? No, sarebbero stati sicuramente più piacevoli. Si trattava invece del trecentosessantaseiesimo girone dell'Abisso, chiamato Ojukalazogadit da coloro che si curavano di dargli un nome.

Mentre la distesa ributtante pulsava e si contorceva, alcune sue parti crescevano o scomparivano, tacevano o emettevano i loro orridi versi, mentre inattesi fiotti di liquido denso e fumante e di vario colore sgorgavano emanando un puzzo tremendo, altri getti si animavano gettandosi selvaggiamente in avanti, come se volessero fuggire su appendici tozze e deformi,

solo per essere ingoiati da fauci che si aprivano all'improvviso o catturati e ridotti in grumi fetidi da mani che spuntavano dal nulla.

Un essere mostruoso emerse da una palude melmosa, si trascinò fuori e cominciò a calpestare e a stritolare la sostanza da cui aveva preso origine. Apparvero allora altre mostruosità di dimensioni più piccole, tutte testa e zanne; esse si gettarono affamate sull'essere mostruoso, lo inseguirono e, raggiuntolo, lo divorarono vivo, lentamente, cominciando dalle parti non vitali affinché le urla di dolore del mostro e le sue sofferenze durassero più a lungo. Quello era Ojukalazogadit, al suo massimo fulgore.

Mentre le creature dotate di zanne lanciavano ululati di trionfo, un vulcano esplose e vomitò un fluido acido, rovente e dotato di vita propria, che presto si allargò in tentacoli vischiosi; questi trovarono subito gli esseri che avevano divorato vivo il mostro e si avvinghiarono intorno ai loro corpi. Il calore insopportabile e l'acido corrosivo ebbero l'effetto voluto sulle creature, che si dileguarono in preda al terrore e poco dopo, la pianura fu di nuovo tranquilla. Almeno in parte. Dal terreno consumato dal fuoco emersero vapori che in breve si trasformarono in un lago viscido e sanguinolento.

Era il luogo giusto per una guerra di Demoni. Nessun Re dell'Abisso, nessun Principe demoniaco e nessun Grande del Male avrebbe potuto imporre il proprio volere alla sostanza che formava Ojukalazogadit; la dimensione stessa, infatti, era una sorta di Demone, incontrollato e incontrollabile, incurante di qualsiasi cosa. Felice nella propria bramosia di tormentare e divorare se stesso, Ojukalazogadit si agitava e pulsava, mutava, si trasformava e assaporava tranquillamente la propria follia senza curarsi di nulla, senza avvertire bisogno di vendetta; infatti, come ci si può vendicare di qualcosa che si fa a se stessi?

Ignara della propria pazzia, la dimensione permetteva a massicci eserciti di attraversarla e di combattere fra loro. Naturalmente, coloro che non le appartenevano e le facevano del male, avrebbero pagato per le loro azioni. Che fossero ancora vivi o già morti, molti di quegli intrusi avrebbero nutrito Ojukalazogadit prima che gli eventuali sopravvissuti fossero riusciti ad allontanarsi.

Quel disgustoso regno del caos fungeva anche da tramite per molti altri gironi dell'Abisso. Anche se dall'alto in basso si contavano trecentosessantasei gradini, non significava assolutamente che si potessero applicare le leggi della progressione ordinata. Ojukalazogadit era a stretto contatto con una dozzina di gironi e confinava per tratti più o meno ampi con molti al-

tri. L'undicesimo e il cinquecentoduesimo erano praticamente adiacenti, e lo stesso valeva per altri gironi importanti, che apparentemente si trovavano sopra e sotto a quella fetida plaga. Nessuna dimensione in tutto il regno era a contatto con così tanti gironi, e perciò nessun girone era importante quanto Ojukalazogadit per il controllo dell'Abisso.

Nelle sue viscere si muoveva un vasto esercito di esseri provenienti da quegli strati più profondi che costituivano la dimora dei Demoni: era una massa di proporzioni spaventose, composta da elementi terrificanti. Solo i Demoni potevano tollerare di restare in un luogo simile, e anche loro per un tempo molto breve. Ciononostante, essi avevano marciato verso Ojukalazogadit e conquistarono non il luogo in sé ma le altre forze che vi risiedevano temporaneamente, come per sfidare i nemici a incontrarli in quel campo di battaglia, tanto odioso e tanto importante allo stesso tempo.

Una nuvola solitaria apparve improvvisamente all'orizzonte, oscurando l'arancione metallico del cielo. «Esploratori Zubassu, Re Demogorgon!» squittì una creatura simile a una lucertola dalle braccia umane e dalla testa di pipistrello, intenta a scrutare l'orizzonte: i suoi grandi occhi rosso opaco erano dotati di vista molto acuta.

«Attaccali, sciocco, e in fretta!» disse la testa sinistra del gigantesco Demogorgon, mentre la testa destra latrava ordini a uno stormo di Demoni-avvoltoio riuniti lì vicino e intenti a litigare fra loro.

Demoni-vespa dalle molte ali si alzarono in volo con un ronzio assordante, diretti verso la nube di Zubassu nemici, mentre gli avvoltoi tendevano il collo serpentiforme e battevano le enormi ali per levarsi nel cielo arancio cupo. Da tutta la prima linea dell'orda in marcia decollarono altre specie di Demoni volanti, alcuni con il corpo grosso e tozzo e le ali piccolissime, altri con altre caratteristiche bizzarre, che sembrava impossibile potessero levarsi in volo; e invece non soltanto potevano volare, ma in breve tempo ingaggiarono una feroce battaglia contro le migliaia di Demoni Zubassu a quattro ali. Quando i corpi precipitavano sulla lurida pianura, da soli o aggrovigliati all'avversario in una lotta all'ultimo sangue, il terreno sembrava inghiottirli. Vermi orripilanti divoravano i feriti; cavità a forma di imbuto si spalancavano all'improvviso a risucchiare chiunque passasse vicino; escrescenze simili a zampe munite di artigli annaspavano per afferrare e tirare sotto terra grappoli di caduti. Ojukalazogadit si stava nutrendo a sazietà.

Nonostante l'imponenza delle masse di Demoni impegnate a combattere contro gli uomini-falco Zubassu, questi ultimi erano ferocissimi e più nu-

merosi. Riuniti in squadroni, rasentavano in volo la massa di nemici incapaci di volare. Getti di fiamma, fulmini incandescenti, esplosioni roboanti, lampi accecanti di energia pura e altre scariche magiche di forza davano l'impressione che nel cielo dal sinistro colore arancione fosse in corso un'esibizione di virtuosismo pirotecnico. Mentre decine e decine di loro compagni si schiantavano al suolo in fiamme, smembrati, dilaniati o semplicemente inceneriti, gli esploratori Zubassu attaccavano e distruggevano anch'essi con fulmini e altre scariche di energia. Anche i colpi mancati sembravano di qualche utilità: quando un fulmine o un getto di fiamma cadeva su Ojukalazogadit, scompariva qualsiasi creatura si trovasse nei pressi, in quanto mandibole, tentacoli, teste gigantesche o mani brancolanti sbucavano improvvisamente per vendicarsi del danno. Ben presto gli Zubassu furono in rotta totale, e solo un decimo di quelli che erano arrivati a combattere tornò in volo là da dov'era venuto.

«Li abbiamo schiacciati!» L'esclamazione di trionfo proveniva dal gongolante Mandrillagon, mostruosa parodia di un mandrillo dalle guance azzurre. Era un Demone davvero potente, che estendeva il proprio dominio su due dimensioni. Erano stati i suoi Demoni-scimmia alati a por fine all'inseguimento degli Zubassu.

«Bazzecole!» tuonarono all'unisono le due teste di Demogorgon. «Giochetti da bambini! E quel che è peggio, molti sono riusciti a fuggire. Ora Graz'zt e i suoi leccapiedi conosceranno le dimensioni e la natura del nostro esercito!» ruggirono. Persino Mandrillagon, consanguineo e da lungo tempo alleato di Demogorgon, tremava di fronte alla furia che traspariva dalle voci del re demoniaco.

Al rimprovero, il livido volto azzurrino del mandrillo si incupì, rivelando lunghe zanne giallo sporco. Non era un atteggiamento di sfida, il suo, ma semplicemente un gesto di riflessione. «Non c'è ragione di preoccuparsi, fratello» lo rassicurò, con la sua voce simile per metà a un latrato e per metà a un singhiozzo. «Nessun nemico può vincerci. Non si è mai vista un'orda di dimensioni simili!» Era vero, e Demogorgon agitò la coda biforcuta in segno di assenso.

Un massiccio assembramento di Demoni marciava lungo l'orrenda pianura di Ojukalazogadit. Sulla sinistra si trovavano i potenti Var-Az-Hloo e Abraxas, ognuno a capo di un esercito di Demoni minori. Lo stato maggiore di Demogorgon e la sua guardia del corpo, formata da pesci-serpente, granchi-rospo e limacce-lucertola, occupava il lato destro. La massa centrale era guidata da Mandrillagon. Quella legione, composta da più di un

milione di Demoni di ogni sorta, era la più grande e senza dubbio la più variegata di tutto l'esercito, che si espandeva per miglia e miglia nella pianura. Marciava attraverso il pus e la lordura, i rifiuti e gli escrementi bollenti, incurante di tutto, persino delle perdite provocate dalle fameliche escrescenze che spuntavano all'improvviso dal terreno. La stessa Ojukalazogadit tremava sotto il passo delle truppe che starnazzavano, strillavano, svolazzavano, strisciavano, saltellavano e scorrazzavano, originando una sinfonia fantasmagorica di suoni orrendi.

In lontananza, sulla destra, verso le retrovie, si trovava una truppa più piccola; erano le due divisioni di Zuggtmoy con i suoi servitori e di Szhublox con i suoi soldati: Demoni-fungo, mostri ameboidi, mucillagini, spore della micosi, del carbonchio, della ruggine, altre mucillagini, muffe e ancora mucillagini secernenti liquidi malefici. Alcune delle creature fischiavano, sbuffavano o gorgogliavano, ma la maggior parte strisciava o ballonzolava in silenzio attraverso la pianura. Ojukalazogadit si ritraeva al contatto con i terribili Demoni che componevano l'esercito; non erano nemmeno duecentocinquantamila, ma incutevano ugualmente terrore. Avanzavano lentamente e venivano distribuiti e sistemati nelle retrovie.

Alcuni principi minori dell'Abisso e una moltitudine di nobili demoniaci si trovavano in mezzo ai tre grandi battaglioni dell'orda. Per via telepatica e in molti altri modi, facevano sì che la moltitudine eterogenea di Demoni obbedisse ai loro ordini, il che significava, naturalmente, che le legioni dell'orda si sarebbero mosse nella stessa direzione senza farsi reciprocamente a pezzi. Questa era la strategia bellica dei Demoni. Avendo a disposizione una forza del genere e non dovendo affrontare di persona l'odiato Graz'zt, Demogorgon confidava in una vittoria facile e totale. Allora sarebbe divenuto imperatore dell'intero Abisso e si sarebbe sbarazzato degli altri pretendenti. Dopo Graz'zt, infatti, sarebbe toccato a Orcus e Zuggtmoy.

«Si ritirano davanti a noi, fratello!» latrò Mandrillagon. «Sperano di stancarci prima di dover affrontare la tua spaventosa potenza». L'ultima frase era un'aggiunta frettolosa ma necessaria: il signore dei Demoni dal volto azzurro sapeva che chiamare troppo spesso Demogorgon «fratello» non era consigliabile, anche se era la verità. Entrambi erano sovrani, consanguinei e alleati, ma il gigantesco Demogorgon non considerava nessuno come suo pari; meglio adularlo adesso, e riservare le vanterie per il momento in cui il suo potere gli avrebbe permesso di liberarsi definitivamente da quel mostro a due teste. «Che debbo fare, o grande?»

«Comanda alla tua orda di fermarsi!» ordinò Demogorgon, fissando Mandrillagon con i suoi quattro occhi tanto intensamente da mettere a disagio anche un nobile potente come lui. «Ordina alle riserve, agli schiavi e ai fanti di affrettarsi a raggiungere la prima linea.»

«Non capisco...»

«Per forza» disse in tono sprezzante la testa destra di Demogorgon, mentre la sinistra ridacchiava divertita. «Comunicherò con Ojukalazogadit, le farò un sacrificio e la nutrirò, così essa ostacolerà la fuga di Graz'zt e dei suoi Stronzetti. A quel punto gli darò battaglia, lo schiaccerò e mi impadronirò sia del trono che del *Theorpart*.»

Non esisteva il buio nelle distese praticamente infinite della dimensione, ma qualche tempo dopo, il cielo arancione opaco fu solcato da veli verdastri. Il sacrificio a Ojukalazogadit era stato effettivamente generoso e mentre masticava, sgranocchiava e si rimpinzava di sangue e icore e carne che non aveva fabbricato da sé, il mostro che costituiva un girone degli Inferi caotici si sollevava in pieghe e sprofondava in solchi. La sua superficie si increspava, si avvertivano potenti pulsazioni, e Demogorgon esultava. «La fuga di quel cumulo di sporcizia che si fa passare per imperatore dell'Abisso è stata arrestata! Ora marceremo per dare il colpo di grazia a Graz'zt e ai suoi scagnozzi!»

I corpi e le divisioni dell'orda di Demogorgon marciavano in un caos assordante di squilli di corni di ferro, rulli di enormi tamburi di pelle umana o di Drago, di tonfi e vibrazioni di gong e di campane cilindriche, di strida di pifferi e di altri strumenti, di ruggiti e di urla di milioni di Demoni; i più forti cominciarono a superare i più deboli, e l'avanzata si trasformò in una gara per vedere chi si sarebbe avventato per primo sul nemico.

Un'ondata senza fine di Demoni si allargava inesorabile nell'orribile paesaggio per attaccare uno schieramento di nemici che non raggiungeva nemmeno la metà del loro numero.

* * *

«Stanno arrivando, mio signore.»

La frase, più che a un avvertimento o a una manifestazione di paura, assomigliava a un sospiro di sollievo per il verificarsi di un avvenimento a lungo atteso. Aveva parlato Eclavdra, la Gran Sacerdotessa, nota ad alcuni come Leda, un Elfo nero che fungeva da consigliere e possedeva una carica e un potere pari a quelli di tutti gli altri nobili demoniaci che giuravano

fedeltà a Graz'zt, fatta eccezione forse per Vuron dalla pelle d'alabastro. «Tutto è pronto.»

«Kostchtchie?» chiese Graz'zt, rivolto a quello che era il più brutto e probabilmente il più spietato fra i suoi luogotenenti.

«La mia orda è pronta!»

«Baphomet?»

«Pronto a uccidere!» muggì il principe dalla testa di toro, sollevando una grande arma simile a un'ascia.

«I tuoi giganti e le tue canaglie, Kostchtchie, avanzeranno molto lentamente. Ritardate il più a lungo possibile lo scontro con l'orda di Zuggtmoy. Tu, caro Baphomet, devi spingere rapidamente in avanti i tuoi scagnozzi e gli altri, in modo da colpire il nemico sulla sinistra capitanata da Var-Az-Hloo prima che quel mostro a due teste e il suo corpo d'armata siano alla portata del grosso del nostro esercito. Capito?»

Nessuno dei due grandi Demoni comprendeva la strategia scelta dal loro capo, ma entrambi affermarono di sapere esattamente che cosa ci si aspettava da loro. «Andate, allora, e che la morte di ogni nemico sia motivo di gioia per voi!» ruggì Graz'zt.

Nergal rimase accanto al suo signore; entrambi i Demoni apparivano smisuratamente grandi a confronto della figuretta aggraziata della *Drow*, Leda. «Sorveglierò il cornuto Baphomet» disse sottovoce a Graz'zt. «Anche se gli hai promesso la supremazia su Yeenoghu, non mi fido di lui, signore». Queste parole suscitarono le risa dell'uomo-Demone, Nergal, che aveva avuto i suoi dissapori con Graz'zt prima che questi si impadronisse del *Theorpart*, che ora controllava.

«Sì, piccina. E pensi che il bizzarro Demogorgon non si preoccupi di quella faccia da pecora con cui ha dovuto allearsi? Avremo anche il tempo di pareggiare i conti in sospeso...»

Era una coalizione più che inaspettata, quella stipulata fra Orcus e Demogorgon, ma come nel caso di Yeenoghu e Baphomet, i nemici si ritrovavano a combattere per la stessa causa su fronti diversi. Forse sarebbe bastato, e Leda capiva benissimo che era più saggio prendere tempo. «Ciononostante, con il tuo permesso, imperatore» gli disse, «occuperò la mia postazione sulla destra.»

«Prendi Palvlag e i Conflagranti» disse Graz'zt, indicando i grandi Demoni di fiamma che costituivano la sua guardia del corpo. «Non ho bisogno di loro per quello che ci aspetta e la loro presenza fungerà da deterrente per Baphomet». Nergal ridacchiò di nuovo: le terribili creature di fiam-

ma avrebbero indotto alla riflessione anche il più potente dei potentissimi Diavoli.

Leda non fece obiezioni. Si girò di scattò e, con un inchino quasi impercettibile, corse a informare Palvlag e a radunare le truppe per raggiungere Baphomet dalla testa di toro, che stava già sistemando i suoi uomini per l'avanzata. «Vittoria, Imperatore Graz'zt!» gridò mentre si allontanava.

«La sua aura non va» disse Nergal senza inutili giri di parole. «Come permetti a una creatura simile di esistere?»

«Mi serve fedelmente, e i suoi consigli sono saggi... per una che non appartiene alla stirpe dei Demoni» concluse Graz'zt, con un tono di voce che imponeva la fine a qualsiasi tipo di discussione. Non avrebbe ammesso con nessuno che la teneva con sé solo perché era ciò che Vuron voleva, e l'albino era il suo accolito più fidato. Con una smorfia di disappunto per essersi scoperto a pensare in termini quasi umani, il futuro signore dell'Abisso aggiunse: «Inoltre, tutti i miei nobili dovranno presto abituarsi a trattare con individui come l'Elfo nero. Con l'espandersi del nostro regno, si renderanno sempre più necessari servitori del genere.»

Nergal annuì, ma in fondo all'animo non poteva dirsi d'accordo. Qualsiasi territorio fosse caduto nelle sue grinfie sarebbe stato rapidamente spopolato, fatta eccezione per i non-morti e i Demoni che vi avrebbe stanziato. «Molto sagace, Maestà. Devo guidare il grosso delle forze per affrontare il cuore delle forze nemiche?»

«No, mi occuperò personalmente di questo, quando verrà il momento. Vai a cercare Ogrijek e fagli radunare gli Zubassu superstiti e anche i Voord; in totale, dovrebbero essere circa diecimila. A essi verrà assegnato il posto d'onore, davanti a noi.»

«Il posto d'onore? Non ca...»

Graz'zt tagliò corto. «Quello che tu non capisci, Principe Nergal, per me non ha nessuna importanza. Vai a prenderli!» E mentre Nergal si accingeva a obbedire, il re demoniaco dalla pelle d'ebano aggiunse: «E mi raccomando, Principe della Non-Vita: non dimenticare di portare con te parecchi dei tuoi collaboratori più convincenti, perché è molto probabile che Ogrijek e i suoi siano in combutta con il nemico!»

Nergal si girò di scatto e lo fissò, poi scoprì le zanne in un ghigno spaventoso. Fischiò e batté le mani, e intorno a lui si raggrupparono ombre che poi assunsero le fattezze di grossi Demoni. Dopo non molto tempo, Nergal e una folla sempre più numerosa di seguaci si fecero strada verso il luogo in cui riposava il signore degli Zubassu. A Ogrijek non sarebbe pia-

ciuto andare in prima linea, rifletté Graz'zt... specialmente quando avrebbe scoperto che né lui né nessuno dei suoi sarebbero più stati in grado di alzarsi in volo.

Senza curarsi di ciò che le sue azioni rivelavano al nemico, Graz'zt pronunciò una serie di parole terribili e si proiettò verso l'alto. Si levò in cielo, simile a una colonna di fumo che diveniva sempre più incorporea man mano che cresceva; raggiunti i novanta metri di altezza, Graz'zt si ritenne soddisfatto: ora poteva vedere tutto ciò che gli serviva. Ojukalazogadit aveva formato una rupe sotto i suoi piedi, e ora era in grado di vedere tutto il fronte delle sue truppe e l'avanzata tumultuosa del nemico.

Parte di ciò che vide lo sconcertò. Ojukalazogadit era costantemente affamata, e le truppe di Demogorgon non erano le sole a perdere uomini, ingoiati dalle crepe della pianura; anche le forze nemiche subivano perdite molto gravi, quasi che Ojukalazogadit volesse mostrarsi imparziale nella lotta. Graz'zt notò che sebbene le sue forze fossero riuscite a impedire al nemico di sopraffarle di lato, l'orda avversaria era di cinque o sei volte superiore alla sua. Aveva a disposizione i guerrieri più forti, ma Demogorgon e i suoi servi leccaculo gli erano assai superiori di numero. Due milioni? Tre? Non importava. Qualunque fosse il loro numero, Graz'zt vedeva chiaramente che la lotta sarebbe stata terribile.

Gli Zubassu e i Voord mangiatori di carogne al comando di Ogrijek avevano penetrato la prima linea, al centro; Demogorgon e Mandrillagon si sarebbero portati in quel punto, e Graz'zt vide che il grosso delle loro truppe raggiungeva senza ombra di dubbio il milione di elementi. Uno svantaggio di dieci a uno! Ma i suoi servitori, coadiuvati dall'incessante azione degli Zubassu, erano più forti e potenti. Gli Zubassu erano codardi e traditori per natura, ma Graz'zt aveva fatto sì che non avessero la possibilità di fuggire...

Si levò un grido quando Ogrijek percepì che cosa stava per succedere, proprio un istante prima che la carica nemica colpisse. La creatura cercò di alzarsi in volo, ma era come se l'avessero legato; anche i suoi seguaci tentarono la fuga, ma con lo stesso risultato. Poi furono travolti dall'impeto degli avversari.

Quando masse di Demoni si combattono fra loro, le forze magiche sono di utilità scarsa o nulla. La luce e il terrore, armi tipiche dei Demoni, non hanno alcun effetto in circostanze del genere, e anche la maggior parte dei loro poteri magici ha un effetto troppo limitato o una portata troppo breve, o richiede troppa concentrazione. In parole povere, quando i Demoni af-

frontano i propri simili, le armi primitive, le zanne, gli artigli, le unghie, le chele, le mandibole e così via, sono le armi più efficaci e sicure per sbarazzarsi del nemico.

In quella lotta ci sarebbero stati alcuni combattimenti aerei, ma Graz'zt aveva fatto in modo che la battaglia fosse limitata il più possibile alla superficie del girone. Era riuscito a mettere in pratica il proprio desiderio grazie alle oscure energie tratte dal *Theorpart*, e l'effetto sarebbe durato fino alla fine dello scontro. La mostruosa spada posata sulla spalla, il re demoniaco osservava a novanta metri d'altezza l'orda degli attaccanti che si scontrava con le sue truppe. Gli Zubassu combattevano molto bene, una volta che capivano di non avere via di scampo, né possibilità di fuga.

Parodie di orsi e capre, cavalli e lupi, scimmie, gorilla e bufali, donnole e cinghiali si mescolavano a insetti, scheletri, anfibi, pipistrelli, rettili, pesci, aracnidi, uccelli e esseri umani per dar vita alle compagnie e ai reggimenti di Demoni che si combattevano fra loro. O almeno così sembrava. Gli uomini-rospo mordevano i gufi-maiale, che con i loro artigli affilati strappavano agli avversari la carne dal dorso viscido. Mostruosità elefantine calpestavano orrori con fattezze chimeriche; piccoli Demoni dal muso porcino recidevano con i loro denti di ferro i tendini delle zampe altrui; esseri per metà cammelli e per metà vermi sputavano secrezioni acide su tutti coloro che si trovavano alla loro portata. E tutto ciò avveniva nel giro di pochi secondi; l'impeto iniziale dell'orda all'attacco fu soffocato, e le truppe vacillarono. Graz'zt rise, e in quella risata sembrò un vulcano che si schiariva la gola prima di eruttare.

«Demogorgon! Vieni qui e affrontami di persona!»

Naturalmente, il re demoniaco non apparve; anzi, sebbene avessero sentito fin troppo chiaramente la sfida, Demogorgon, i nobili e i principi suoi alleati erano troppo impegnati a cercar di capire che cos'era andato storto. Diecimila dei loro soldati erano caduti nel corso del primo attacco. Erano di molto superiori a Graz'zt per numero, ma il Demone dalla pelle d'ebano aveva perso sì e no un centinaio di soldati, gli Zubassu non erano passati al nemico e Graz'zt era una figura enorme che osava levarsi di fronte a tutti loro senza curarsi dei *dweomer* o delle magie che gli venivano scagliate addosso. Era vero che la magia aveva un'incidenza minima nella lotta fra le orde demoniache, ma i loro capi - re, principi, nobili e potenti - potevano ricorrervi tranquillamente in qualsiasi momento.

All'ordine furibondo di Demogorgon si scatenò un fuoco di scariche letali, forze micidiali e incantesimi potentissimi destinati a eliminare la figu-

ra insolente che si levava come un colosso sopra i loro occhi infiammati di ira e di odio. L'attacco andò a segno e Graz'zt sembrò vacillare, assottigliarsi e sparire sotto quella scarica micidiale di energia, sufficiente a distruggere una piccola montagna. «Ancora!» strillarono all'unisono le teste da babbuino del re demoniaco. «Finitelo!» Poi, facendo seguire alle parole i fatti, Demogorgon lanciò il suo attacco più potente e micidiale: fasci di luce verde guizzante scaturirono dagli occhi di una delle sue due teste, mentre fasci marrone scuro uscirono dalle pupille dell'altra. Altre scariche simili emanate dai principi e dai nobili riuniti intorno a lui si riversarono sulla sagoma audacemente esposta dell'odiato nemico Graz'zt.

All'improvviso la figura rimpiccìolì, come se si stesse accasciando. «Vittoria, Imperatore Demogorgon!» tuonò in tono adulatorio Trobbo-gotath, un importante Demone della terra. «Devo ordinare l'assalto finale?»

Prima di avere il tempo di rispondere, Demogorgon vide le linee dell'esercito nemico aprirsi sia sul lato destro che su quello sinistro. Stavano per mettersi a correre? «Cosa...?» chiese la testa sinistra, mentre quella destra si girava per sbirciare meglio.

Allora Graz'zt, in quel momento alto dieci metri circa, si mise bene in vista fra i reggimenti della sua orda. Teneva in mano una figurina, che spezzò in due sotto gli occhi di Demogorgon; poi fece roteare il grande braccio color dell'ebano. Un oggettino fluttuò in direzione del re come una pietra scagliata da un grande trabocco. Veloce come una lucertola, Demogorgon evitò il proiettile e chinò entrambe le teste per vedere che cosa Graz'zt gli avesse scagliato addosso: era la testa di Ogrijek. «Siamo finiti...» si lagnò la testa destra; mentre la sinistra era troppo spaventata per parlare.

Graz'zt stava impunemente avanzando verso l'orda che solo pochi attimi prima l'aveva minacciato. In un coro spaventoso di muggiti, grida, squittii e gemiti di ogni sorta, i suoi soldati lo stavano seguendo, pronti ad attaccare una forza di gran lunga più numerosa della loro. E perché no? Alla loro testa c'era Graz'zt, invincibile e trionfante! Dalle sue mani scaturivano getti di energia che disintegravano cento avversari in un colpo solo; penetrò nelle file nemiche, calando l'enorme spada come una falce su un campo di grano maturo; caddero i miserabili *Dretch* e i *Rutterkin*, i *Kerzow* e i *Clobdroo* dalle corna di capra; i Demoni *Malvachnu* furono decimati senza pietà, e i grandi nobili di aspetto umanoide crollarono impotenti sotto la lama nera di Graz'zt.

Le truppe disposte sulla sinistra sembravano non rendersi conto della

sconfitta che si stava delineando al centro. Var-Az-Hloo e Abraxas si scontrarono con le schiere di Baphomet e ingaggiarono una lotta tremenda che indebolì notevolmente le forze di quest'ultimo; il principe demoniaco dalla testa di toro e la sua compagnia resistevano coraggiosamente, ma venivano gradualmente sopraffatti dal nemico, superiore per numero.

Lo stesso era successo alle truppe disposte sul lato destro. I contingenti dei funghi e delle mucillagini di Zuggtmoy e Szhublox erano l'ideale per affrontare l'orda al comando dell'orrendo Kostchtchie. Le creature ripugnanti comandate dalla regina Demone e dal signore delle mucillagini non provavano alcuna repulsione di fronte alle tremende schiere dei giganteschi Demoni deformi e dei loro simili. Naturalmente, nemmeno i soldati di Kostchtchie, Demone dalle gambe storte, temevano i propri avversari. Demoni enormi spargevano pezzi e bocconi di funghi e mostri ameboidi sulla pianura di Ojukalazogadit, mentre a loro volta si dissolvevano, marcivano o si scioglievano in pozze di icore putrido, uccisi da avversari implacabili. Per ogni soldato dell'orda di Kostchtchie che cadeva, ne morivano una dozzina di quella di Zuggtmoy o di Szhublox. La regina demoniaca lanciò un fischio acuto, e la riserva si mise in movimento: la situazione era ancora tutta da decidersi.

«Dobbiamo ritirarci, mio Re» squittì nervosamente Mandrillagon, mentre si affrettava a raggiungere Demogorgon nella sua postazione. «Se lo faremo immediatamente, i nostri nemici impiegheranno qualche tempo a finire le nostre truppe ancora in campo, e noi avremo il tempo di allontanarci, di metterci al sicuro e radunare contingenti freschi!»

Demogorgon rifletté sulla questione con il cervello della testa sinistra, mentre con quella destra perlustrava il campo di battaglia. Le sue truppe, all'inizio così impressionanti e numerose, ora superavano gli avversari soltanto di due a uno, mentre Graz'zt, seguito da una mezza dozzina di nobili e di grandi, stava cominciando ad aprirsi un varco nel bel mezzo dell'orda e stava per raggiungerlo. A un tratto Demogorgon notò un gran tumulto alla sua sinistra e volse entrambe le teste in quella direzione per vedere che cosa stesse succedendo: una compagnia di Conflagranti, i temuti Demoni del fuoco, era riuscita a penetrare la divisione di Var-Az-Hloo sul fianco. Altri problemi!

Stava per accettare di fuggire con Mandrillagon e lasciare gli altri ad arrangiarsi da soli, quando Infestix in persona comparve al suo fianco. «Tu qui?» esclamarono in coro le teste di Demogorgon.

«I sensi ti tradiscono, Demogorgon» disse il Demonio, senza curarsi del-

le formalità. «Quel mucchio di rifiuti, Graz'zt, ha portato con sé l'Occhio dell'Inganno. Con questo, e con il *Theorpart*...»

«L'Occhio dell'Inganno? Come osa...»

«Non permetterti mai più di interrompermi!» sibilò Infestix, togliendo la parola al re dei Demoni. Poi, riflettendo sulle circostanze, aggiunse: «Specialmente quando tutto ciò per cui hai lottato si trova in uno stato tanto precario». Non c'era traccia d'ira nei bizzarri occhi da rettile del gigantesco Demogorgon mentre chinava entrambe le teste da babbuino per ascoltare meglio Infestix.

«Sei venuto da solo» disse, incapace di reprimere la rassegnazione nella voce. «Allora le mie orde sono sconfitte!»

«Assolutamente no, Re dei Demoni. Ho portato con me Utmodoch e i suoi guerrieri *Demodand*, a migliaia. Neppure Graz'zt potrà vederli, perché ho nascosto la loro presenza con il nostro *Theorpart*.»

«Dove...»

«Stanno marciando per prendere alle spalle quel mucchio di letame color del carbone. Non muoverti di qui per un altro quarto d'ora, e vedrai che presto banchetterai con la carne di Graz'zt per celebrare il tuo trionfo!»

Era quanto la creatura a due teste desiderava sentirsi dire! «E tu rimarrai qui? Userai Iniziatore per contrastare i poteri dell'Occhio?»

«Non siamo forse alleati?» chiese il Demonio. In realtà a suo avviso che i termini «signore» e «vassallo» sarebbero stati più appropriati, ma finché i rissosi signori dell'Abisso non fossero stati eliminati o sottomessi, Infestix doveva continuare ad essere diplomatico. Non importava che fosse Demogorgon, Orcus o qualcun altro a lottare contro Graz'zt: Infestix l'avrebbe reso comunque suo schiavo. «Avrai poteri sufficienti a contrastare ciò che tu... o meglio i tuoi servitori... hanno lasciato stupidamente cadere in mano a Graz'zt. I tuoi stessi attacchi sono stati guidati dalla reliquia in suo possesso. Quando io combatterò i poteri di quell'oggetto, il nostro nemico perderà la forza che da esso ricava e tornerà alle sue dimensioni normali. Poi tu stesso potrai ucciderlo in duello.»

Le due teste del re Demone ignorarono l'ultima affermazione e cominciarono a impartire ordini. Mandrillagon si precipitò a sostenere l'orda allo sbando, mentre numerosi nobili si affrettarono a rinsaldare la prima linea. Infestix era molto soddisfatto di se stesso, e Demogorgon l'aveva capito, soprattutto dall'ultima dichiarazione. Infestix sapeva - e anche Demogorgon doveva ammetterlo, seppure a malincuore - che nonostante i terribili poteri, i veleni, gli artigli, le zanne e tutto il resto, il re demoniaco non a-

veva il fegato di affrontare Graz'zt in duello, almeno finché quest'ultimo poteva contare sulla sua spada micidiale.

Il Demonio era un presuntuoso, e Demogorgon alla fine avrebbe rimesso le cose a posto. Infestix ambiva al dominio dell'Abisso, era chiaro, ma Demogorgon sapeva che l'esito sarebbe stato proprio l'opposto: sarebbe stato lui a dominare sull'Ade e sul resto delle dimensioni infernali, ma solo dopo essersi impadronito dell'intero manufatto. Aveva bisogno di tempo, soltanto di tempo. Gli eventi in corso richiedevano la sua attenzione e in pochi minuti la creatura dalle due teste aveva fatto intervenire le sue ultime riserve, Demoni umanoidi con la testa simile a quella di un tirannosauro. Che Infestix pensasse pure convinto di vederlo combattere in duello: il tempo avrebbe avuto ragione anche di quell'idiozia.

In breve, tutto si svolse come il Demonio aveva previsto. Le schiere dei *Demodand* colsero di sorpresa il nemico, Graz'zt tornò alle dimensioni normali e le sorti della battaglia volsero improvvisamente in favore degli invasori. Era solo la mancata collaborazione di Ojukalazogadit - o la collaborazione dell'oggetto maledetto in possesso di Graz'zt - che aveva permesso a quel mucchio di escrementi color dell'ebano di fuggire, rifletté Demogorgon mentre osservava soddisfatto la carneficina. Proprio sotto i suoi occhi, Ojukalazogadit cominciò a nutrirsi con abbondanza, ripulendo avidamente il terreno dai cadaveri. Ottimo! Così le sue truppe non si sarebbero rese conto delle perdite subite, le quali ammontavano a più di un milione. Era un numero insignificante; con tutti gli altri milioni di soldati che aveva a disposizione nel regno caotico del Male, Demogorgon sarebbe stato presto in grado di mettere in campo un'altra orda assai più numerosa e potente. Quel milione di vite era stato ben speso, e costituiva un prezzo minimo da pagare per la vittoria. E, cosa ben più importante, il meschino Demonio si era ritirato di corsa nel suo sporco rifugio, e Utmodoch e i suoi *Demodand* erano alla sua mercé; quegli sciocchi sarebbero diventati le sue truppe d'assalto per la prossima battaglia... che sarebbe arrivata presto. Molto presto.

Nonostante i pensieri del re Demone, furono gli eventi a prevalere. Graz'zt, riportato alle sue dimensioni normali, continuò a combattere con furia demoniaca, cosa degna di nota, perché il re passò a combattere nelle retrovie. In questo modo salvò se stesso e il grosso delle truppe superstiti, e anche Ojukalazogadit fu di grande aiuto nella ritirata, perché quel girone dell'Abisso era alla fin fine un suddito leale, seppur imbecille, del potente Demone d'ebano. Con il suo aiuto Graz'zt attuò la ritirata di tutte e tre le

grandi divisioni dell'esercito e tornò sano e salvo nella sua dimensione. Il nemico avrebbe fatto lo stesso, ulteriormente indebolito da Ojukalazogadit, ma senza gravi perdite o ritardi. Almeno Vuron non avrebbe più dovuto preoccuparsi di una guerra su più fronti. I nemici del suo signore erano riusciti a consolidare e a comprimere l'azione in un solo tempo e in un solo luogo. Sfortunatamente il momento era quello, e il campo di battaglia era la dimora stessa di Graz'zt. Si era giunti ormai alla fase finale della lotta.

Il multiverso era tormentato da quella guerra, ma solo in relazione alle forze coinvolte: molti erano gli agenti di energie arcane e di antichi poteri in gioco; l'Occhio dell'Inganno era uno dei più potenti, naturalmente, ma ce n'erano degli altri, oltre ai tre più importanti. Tutte le parti della reliquia tripartita, infatti, erano ormai in procinto di esistere in un singolo strato di una singola sfera di realtà. Non per nulla l'esistenza tremava, e il tessuto, la sostanza stessa di cui era composta gemeva e vacillava sotto la tremenda pressione cui era sottoposta.

In qualche luogo, un luogo in cui lo spazio e il tempo non esistevano, un essere gigantesco si agitò e si mosse, cercando di destarsi. L'ora di Tharizdun si avvicinava.

Capitolo 8

Correva per i vicoli tortuosi della Città Vecchia, inseguito da alcuni bravacci che gli gridavano «Vigliacco!», gli occhi pieni di lacrime per l'umiliazione...

Strisciava in silenzio per assalire alle spalle il terribile Demone cataboligno, sentendosi vile per quell'azione, ma sapendo fin troppo bene che affrontarlo a viso aperto sarebbe stato inutile...

Poi Evaleigh gli diceva che si sarebbe sposata con un altro, e si metteva a piangere, perché la perdita si assommava al tradimento. Così...

Si girò ed era con Leda; l'aiutava a entrare dalla porta che li avrebbe separati per sempre, e nonostante il peso che avvertiva nel cuore era ugualmente fiero e orgoglioso di lei...

Mentre Leda scompariva, si trovò a scivolare di fianco lungo un condotto di scarico buio, verso una cisterna in cui lo attendeva un essere che un tempo era stato Theobald, il Re degli Accattoni; e mentre lo affrontava, quell'orrore...

Svanì nelle tenebre della dimensione delle ombre, Snuffdark, e davanti a lui si trovava una creatura metà Drago crepuscolare e metà Zombi-

Vampiro. Era disarmato, ma alcuni esseri invisibili alle sue spalle gli porsero una spada e un amuleto, e quando ebbe in mano quegli oggetti, la minaccia scomparve e tutto si illuminò...

Vagava lungo le caselle di una scacchiera infinita, e figure gigantesche gli si paravano davanti per bloccargli la strada e minacciarlo. La scacchiera diventò una foresta, poi un campo, un villaggio, il mare aperto, la città di Falcovia, uno sconfinato deserto di polvere, un labirinto di corridoi sotterranei...

Camminava da solo. Era fragile e imberbe ed era appena fuggito dall'officina della prigione, uno scapestrato di sedici anni; poi era più vecchio e... e poi era *adesso.* Allora capì e si svegliò...

«Hai avuto un sonno estremamente agitato, Gord. Hai sognato qualche portento?»

Il giovane avventuriero scosse il capo, guardando negli occhi Timmil mentre cercava la risposta alla sua domanda. «No, non esattamente. Ciò che ho sognato aveva un suo significato, ma credo che la mia mente abbia semplicemente cercato gli eventi, li abbia intrecciati fra loro...»

«Allora sono contento di non essere come te» tuonò Chert. Aveva visto l'effetto di quei sogni angosciosi sull'amico e non gli era piaciuto affatto.

«Nessun segno, quindi?» chiese Allton il mago, perché anch'egli come Timmil avvertiva qualcosa.

Gord si alzò in piedi e stiracchiò le membra intorpidite. «Mettiamoci in cammino» disse al gruppo; poi rispose direttamente al mago: «Nessun presagio, ma un segno... forse sì. Nel sonno ho rivisto ciò che mi è accaduto in passato, gli eventi che hanno formato l'io che adesso ti sta parlando, Allton. Mi muovevo... ero mosso da una mano invisibile, e il passato era un preludio di questo futuro, se era un sogno veritiero. Tutto ciò che ho fatto era una prova, la preparazione a una prova successiva e il tempo non aveva alcuna importanza, perché io esistevo in tutte le forme. Allora forse tutto questo è una sorta di addestramento per l'evento finale.»

Il sacerdote fece un segno, e Greenleaf si affrettò a parlare: «Non dire così, Gord, vecchio amico mio! Non è il caso di parlare di eventi finali; abbiamo anche troppe cose da fare prima di voltare l'ultima pagina.»

«Naturalmente. Chiedo scusa a tutti quanti: non intendevo dire che avremmo fallito. L'aver rivisitato in sogno tanti avvenimenti del passato mi ha fatto parlare a vanvera.»

«Pensare al fallimento quando si ha a portata di mano l'occasione della vendetta porta male» disse lentamente Timmil. Il fatto che Gord avesse

ammesso di essere ancora sotto l'influenza del sogno non tranquillizzava affatto il chierico.

Fu Gellor ad allentare la tensione. «Orsù, buon sacerdote!» disse con un sorriso, ma in tono severo. «Se tu fossi appena venuto a sapere il nome del responsabile dell'assassinio dei tuoi genitori, della tua infanzia misera e piena di sofferenze e della tua eterna insicurezza, il nome di un essere che sta progettando un futuro di infelicità per tutti, saresti allegro, ottimista e sfrontato? Molto probabilmente ti rifugeresti chissà dove, pieno di terrore, a pregare in ginocchio, e a implorare gli dei che ti aiutino a scegliere il giusto!»

Tutti scoppiarono in una risata imbarazzata, persino Allton e Gord. Il sacerdote stava per ribattere, ma poi decise di tenere la bocca chiusa.

La voce stentorea di Chert ruppe il silenzio. «Sì, il bastardo ora è in mano a Gord; anzi, in mano a noi tutti. Dobbiamo solo assicurarci che le nostre dita siano unite e siano abbastanza forti da stritolarlo e ridurlo a quella schifosa pozzanghera di sozzura che è in realtà!»

Gellor stava indossando le ultime cose e cercava di nascondere gli abiti da guerriero sotto un grande mantello. «Separate, le dita si possono spezzare; unite, invece, formano un pugno micidiale, compagni. È un vecchio detto guerresco...»

Gli altri cinque imitarono rapidamente il compagno, e in pochi minuti tutti e sei furono armati e pronti a partire. Fuori, il cielo notturno si stava lentamente rischiarando a est in un biancore lattiginoso; i rumori della strada indicavano che i contadini e i mercanti si stavano già avviando alla vicina piazza del mercato.

Chert teneva la grossa ascia - Brool - posata sulla spalla sotto il mantello voluminoso. Lo spadone magico con cui Gellor aveva eliminato tanti nemici era nascosto sotto gli indumenti esterni.

Mentre Gord allacciava il fodero alla cintura, il barbaro rifletté nuovamente sul sinistro colore nero di quella strana arma cui il giovane teneva tanto; non disse nulla, questa volta, perché quando aveva tentato di parlarne con l'amico, aveva ricevuto in risposta soltanto la secca affermazione che la lama della spada avrebbe dimostrato presto il proprio valore. Naturalmente tutti e tre i guerrieri avevano un pugnale, e il più grande apparteneva a Chert.

Stranamente, sia il semi-Elfo Greenleaf che il mago Allton preferivano i coltelli occidentali a lama ricurva. Quello del Druida esploratore era di antica fattura Bakluniana, mentre quello del mago era stato forgiato dai Nani

ed era stato investito di tre incantesimi dal leggendario *dweomercraefter* Yartsenag sette secoli prima.

I due, e così anche Timmil, avevano altri strumenti di attacco e difesa: erano equipaggiati con verghe magiche e, naturalmente, ciascuno di loro aveva il proprio repertorio di grandi incantesimi cui fare ricorso in caso di necessità. Protezioni magiche, amuleti incantati, anelli dotati di poteri e di energie arcane... tutto questo e altro ancora era stato nascosto qui e lì.

«Senti che odore di magia che emaniamo!» protestò Chert. «Puzza come letame!»

Quell'originale osservazione dissipò la tensione ancora presente nella stanza e dopo che anche gli altri ebbero smesso di ridere, Allton disse in tono serio: «L'uomo delle colline non fa altro che illustrare i nudi fatti. Per quanto tentiamo di passare inosservati imbacuccandoci in questi mantelli, l'aura della magia che ci portiamo dietro metterebbe in allarme anche la più imbecille delle sentinelle.»

Gord non si preoccupava. «Fidatevi di me, compagni. I Signori dell'Equilibrio mi hanno conferito molta forza, e la userò per nasconderci a chiunque si serva della magia o di sensi innati per scoprire poteri di tipo *dweomer* o divino. Quando ci metteremo in cammino, creerò uno scudo invisibile, che non dissimulerà la magia ma che con la sua forza fuorvierà e ingannerà i nostri nemici. La forza parrà debolezza, la determinazione sembrerà indecisione e l'aura di resistenza apparirà come un male indeterminato.»

«Mi inchino al tuo volere» fu la risposta di Allton, e Timmil annuì, d'accordo con lui.

«Procederemo a due a due» propose Gellor, nel desiderio di por fine a quell'incertezza. «Il sole è quasi sorto!»

«Sì, sì, dobbiamo affrettarci» concordò Gord. «Tu e Greenleaf portatevi in testa» disse, rivolto al trovatore guercio. «Io vi seguirò assieme ad Allton una ventina di passi più indietro. Chert e il chierico ci guarderanno le spalle alla stessa distanza.»

Una brezza gelida si insinuò nella strada, inducendo la gente ad affrettarsi. Il sole avrebbe riscaldato l'aria, ma un'alba autunnale non era il momento migliore per una passeggiata di piacere, sia per i ricchi che indossavano caldi abiti, che per i poveri vestiti di pezze e stracci. I sei appena usciti dalla locanda si avviarono a grandi passi: a quanto sembrava, nessuno prestava loro particolare attenzione.

* * *

Quando avrebbe colpito di nuovo, il nemico? L'interrogativo tormentava Gravestone assai più del dovuto, e molto di più di quanto egli avrebbe mai ammesso, anche con se stesso: aveva la possibilità di spiare la scacchiera, ma non poteva conoscere la natura del pezzo che attaccava. «Nero... appartiene al nero» borbottò il mago sacerdote. «Perché temere, allora? Nessun nobile demoniaco può avvicinarsi senza essere notato, e qualsiasi altro essere di livello inferiore non ha alcuna importanza...»

Tuttavia non si fidava dei propri strumenti, né di coloro che montavano la guardia in prima linea, né di quelli che gli erano più vicini. Quella marmaglia composta da spadaccini e maghi da quattro soldi non meritava nemmeno un pensiero; erano soltanto dei tappabuchi, sistemati in prima linea per avvertire in anticipo Gravestone con la loro morte. I Demoni minori che facevano da sentinelle e da mercenari erano tutti carne da macello: stregoni di bassa lega, guerrieri idioti, mostriciattoli condotti in catene dagli Inferi. Ciascuno di loro rappresentava soltanto un ostacolo per rallentare l'avanzata di colui che stava per giungere. Colui? Probabilmente era un uomo, ma poteva anche essere una donna... Accidenti, quanto poco ne sapeva! E quel pensiero lo inquietava.

Mentre continuava a rimuginare, Gravestone ripensò alla spada nera, alla spada malefica che aveva sottratto tanto facilmente a quegli sciocchi marinai. Non la desiderava per uso personale, ma aveva concluso che, qualora se ne fosse impadronito, nessuno avrebbe potuto usarla contro di lui o conto i suoi scagnozzi. Non la considerava un'arma particolarmente potente, ma, se l'avesse tenuta fuori dal gioco, avrebbe potuto avere un margine di sicurezza maggiore per la riuscita del suo piano principale.

Ma poi, misteriosamente, la spada era svanita dal nascondiglio nella sua dimora. Si era maledetto per non averla nascosta più accuratamente, ma alla rabbia per quella leggerezza si sostituirono ben presto lo stupore e l'incertezza. Se la spada era tanto importante, perché era stata lasciata incustodita a bordo di un comune veliero? Come avevano fatto a rubargliela senza che se ne fosse accorto? Perché non riusciva a scoprire dove si trovava in quel momento, cosa che invece era riuscito a fare la prima volta? Il dubbio e i cattivi presentimenti lo tormentavano, anche se continuava a dire a se stesso che quell'arma non meritava tante preoccupazioni; il che, probabilmente, era vero, ma Gravestone non si sentiva mai a proprio agio quando non aveva l'assoluta certezza di qualcosa.

Inoltre non si fidava di alcuni dei suoi sgherri. Sigildark era un mago dai poteri validi, ma uno sciocco resta sempre uno sciocco. Il presuntuoso chierico Staphloccus, che veniva dai possedimenti di Nerull a Falcovia, era anch'egli un essere spregevole, e Gravestone non aveva dubbi che alla resa dei conti il sacerdote avrebbe venduto il suo padrone per aver salva la vita... se ne avesse avuto l'occasione. Ma quell'eventualità, pensò l'uomo cupamente, non si sarebbe verificata, perché alle spalle dei due e di coloro che si trovavano in prima linea, avrebbe messo Pazuzeus e Shabriri.

Sì... quei due erano più affidabili, anche se erano più potenti dei suoi aiutanti umani. Sarebbero andati benissimo come mezzo per impedire a Sigildark e Staphloccus di ritirarsi o di cambiare bandiera, e, se necessario, avrebbero costituito un'efficace seconda linea di difesa. Solo al momento del confronto, tuttavia, avrebbe ordinato ai suoi luogotenenti di rafforzare le file, e dopo la battaglia gli umani sarebbero stati eliminati. Di loro non poteva restare traccia in nessun posto del multiverso, perché altrimenti avrebbero potuto tentare di vendicarsi di Gravestone per il suo tradimento.

Un giorno non molto lontano il Grande Male avrebbe saputo che cosa aveva fatto Gravestone, naturalmente, e avrebbe certamente approvato. Quello che lo stregone faceva, il modo in cui operava e le vittime che mieteva però, non erano elementi realmente importanti: erano soltanto un tramite. Che tutti i mondi superstiti si inchinassero all'oscuro Tharizdun! E onore anche al suo braccio destro, Gravestone, comandante dei Demoni, successore di Infestix quale Imperatore degli Inferi, Servo Fedele della Notte Eterna...

A quei pensieri Gravestone ghignò di trionfo. Ora gli era facile riprovare fiducia in se stesso e dissipare i propri dubbi: bastava pensare alle glorie che il futuro aveva in serbo per lui e al fatto che la situazione attuale era chiaramente un preludio al trionfo finale. Nell'Abisso regnava il caos totale, e la coalizione delle forze dei Nove Inferni e delle voragini dell'Ade vagava altrove, praticamente a proprio piacimento. Qualsiasi cosa le forze dell'Equilibrio, contrassegnate dal colore verde, decidessero di inviargli contro, non poteva essere granché in confronto alle forze che aveva già annientato, agli abitatori delle profondità più perverse che aveva ridotto in schiavitù. Ogni più piccolo spazio della pianura era sorvegliato, ogni varco e ogni via d'uscita erano bloccati.

«Maestro» disse una voce in tono esitante, interrompendo le fantasticherie del mago-sacerdote. «Maestro, un altro gruppo di aspiranti attende di essere ricevuto da voi». L'annuncio venne da un piccolo Demonio dalle

sembianze di scarafaggio, una delle sentinelle che Gravestone utilizzava per montare di guardia agli alloggi in città.

Lo stregone si accigliò a quell'interruzione ed emanò un'ondata di energia che fuoriuscì dal suo tempio magico e riempì l'anticamera del suo palazzo di Falcovia, dove attendevano gli aspiranti mercenari: erano in sei, di razza mista, e Gravestone percepì con forza la loro pochezza. Erano codardi e privi di qualsiasi principio, ma potevano diventare buoni soldati. Uomini di poche risorse; era anche percepibile una vaga, diffusa aura di magia: forse fra loro c'era un mago di bassa lega, e forse avevano con sé qualche oggetto incantato di scarso valore. Menti poco profonde, che si preoccupavano solo della paga e dei rischi. Tipica feccia...

«Non è necessario che io abbia un colloquio con quelli là» disse seccamente Gravestone al piccolo Demonio che lo aveva distolto dalle sue riflessioni. «Vai da Sigildark e digli di condurre Felgosh, Staphloccus e Wilorne dai nostri ospiti, per metterli a loro agio. Poi Sigildark in persona dovrebbe lanciare un incantesimo addosso a quei sei al fine di trasformarli in soldati affidabili.»

«Sissignore!» mormorò l'essere infernale, ritirandosi immediatamente dal tempio del mago-sacerdote, al riparo da minacce fisiche. Una volta uscito da quel luogo, ridacchiò e fece scricchiolare le mandibole. «Oh, sì, davvero, *padrone*. Sarò felice di informare il saggio e potente Sigildark dei tuoi desideri, *padrone*». Poi scomparve per ricomparire nella stanza sorvegliata di Sigildark.

Il Demonio era sicuro che fra breve sarebbe stato libero, perché aveva intuito le intenzioni demoniache dei sei nuovi arrivati; ne era assolutamente certo. Sembrava che qualche *dweomer* impedisse di individuare i loro poteri con i mezzi consueti, ma ciò non impediva a Ilenz, la guardia, di avvertirne la presenza. La creatura, dopo aver intercettato il gruppo, s'era arrampicata su per la gamba di uno degli umani e aveva usato le antenne da scarafaggio per toccare l'arma che l'uomo portava appesa alla cintura. In effetti era riuscito a sfiorare soltanto il fodero, ma ciò era bastato a fargli perdere i sensi per qualche tempo. La creatura stordita era caduta e solo grazie a una crepa del lastricato non era stata schiacciata da uno stivale.

La spada di quell'umano ardeva della forza demoniaca più potente che Ilenz avesse mai avuto modo di sperimentare; il Demonio aveva capito che l'ora di Gravestone era giunta, e non si curava del fatto che sarebbe stato il Male a spodestare il Male. Egli avrebbe riavuto comunque la sua libertà.

* * *

Nell'attimo in cui entrò nella stanza dove si trovava il gruppetto, Sigildark capì che c'erano guai in vista; sciocco o meno, il mago avvertì immediatamente che qualcosa non andava, e per quanto quei sei fossero scaltri e veloci, lui seppe esserlo di più: pronunciò un'unica sillaba e, nel giro di un istante, uscì da una dimensione, ne attraversò un'altra e si ritrovò in una terza. Per sua sfortuna, tuttavia, l'incantesimo aveva lasciato una debole traccia dietro a sé.

«Nemici!» Il grido d'allarme fu lanciato da uno degli spadaccini mercenari di guardia al vecchio palazzo dalle mura massicce che ospitava il quartier generale di Gravestone. Si trovava qualche passo più indietro rispetto a Sigildark quando questi era entrato nell'anticamera. Non sapeva perché il mago fosse sparito improvvisamente, ma qualunque fosse la ragione, la cosa non gli diceva nulla di buono, e gli sconosciuti dovevano esserne responsabili. Mentre gridava per dare l'allarme alle altre guardie, l'uomo sfilò una piccola ascia dalla cintura e la lanciò: fu il suo secondo errore; se si fosse limitato ad andarsene quando Sigildark aveva usato la magia per fuggire, sarebbe sopravvissuto.

Chert si gettò verso l'accetta, che stava puntando alla testa di Timmil, e la afferrò al volo. In un batter d'occhio, l'arma tornò là da dov'era venuta e si conficcò nel petto del mercenario che l'aveva scagliata. Il cuoio della corazza si aprì e le maglie di ferro cedettero; mentre il ferito ansimava e arretrava barcollando, Chert estrasse Brool e diede il colpo di grazia all'incauto guerriero. Quando i rinforzi arrivarono, la testa del loro compagno decapitato stava ancora rotolando sul pavimento.

Timmil, impegnato in una divinazione per scoprire dove fosse finito il mago, non notò quasi il susseguirsi degli eventi. Accanto a lui, Allton era intento a esaminare le tracce di magia rimasta nella stanza nella speranza di riuscire a determinarne l'origine. Intanto, gli altri quattro affrontavano le guardie e gli altri tre servitori di Gravestone senza l'aiuto degli incantesimi, almeno per il momento. L'edificio ospitava altri diciannove soldati, ma quella mattina solo quattro erano armati e in servizio: furono proprio loro i testimoni della decapitazione del loro compagno.

Le guardie irruppero nell'anticamera con le spade sguainate, confidando nella propria abilità e nei poteri dei tre agenti del sacerdote-mago che si trovavano nella stanza insieme a loro; e, considerando chi erano quei tre, la baldanza delle quattro guardie era del tutto giustificata.

Bastro Felgosh era un mago dotato di notevoli poteri, capace di operare magie di efficacia considerevole, di evocare Elementali e di provocare la morte di chiunque osasse opporglisi. Assieme a Felgosh c'era il chierico di Nerull, che si faceva chiamare Staphloccus; come mago non era altrettanto potente, ma era pur sempre capace di paralizzare con una parola o di disintegrare con un tocco chi lo infastidiva o minacciava il suo padrone. Per ultimo, anche se di certo non per importanza, veniva Wilorne l'assassino, soprannominato «Spezzaossa» o «Spaccaschiena» dai pochi amici che conoscevano la sua spietatezza e la temevano.

Felgosh, furioso per non aver scoperto la vera natura dei sei prima di Sigildark, e sicuramente preoccupato per le conseguenze, s'era immediatamente messo a evocare le magie mortali di sua conoscenza non appena era stato dato l'allarme. Per contrastare il suo attacco, Gellor sollevò subito la benda che gli copriva l'occhio, a rivelare la gemma scintillante che gli conferiva la vista magica.

Come se guidato da una divinità invisibile, Curley Greenleaf si era portato proprio davanti a Staphloccus. Il tenebroso sacerdote sollevò il malefico simbolo di morte, il disgustoso oggetto sacro a Nerull, nell'intento di neutralizzare il Druida che lo fronteggiava. Una parola per immobilizzare quello sciocco dalla testa calva, pensò Staphloccus, e poi...

Chert, con la robusta ascia da battaglia che sibilava in aria come uno sciame di api infuriate, avanzò verso i quattro guerrieri che si erano lanciati all'attacco. Le guardie si sbarazzarono del cadavere che bloccava loro la strada e poi si avventarono contro quel pazzo che osava sfidarli da solo: era quasi un gigante, ma quattro spade affilate sarebbero di certo bastate a farlo crollare.

Non appena la lotta ebbe inizio, Wilorne si gettò immediatamente sotto un lungo tavolo che si trovava in mezzo alla stanza, rotolò sul fianco e si rialzò accanto a uno degli intrusi. Intendeva avventarsi sul mago, ma un individuo piccolo e svelto si frappose tra lui e la vittima designata. Wilorne sorrise, mostrando i lunghi canini di cui andava molto orgoglioso, e assalì il piccoletto con colpi precisi ed efficaci. Il gancio di ferro che sapeva maneggiare così bene roteava veloce in aria e in pochi secondi si sarebbe conficcato nella carne, squarciandola, oppure si sarebbe avviluppato ai vestiti. Non aveva importanza; a quel punto avrebbe usato la forza e avrebbe trascinato l'avversario a terra verso di lui.

Il trovatore intonò un canto di battaglia mentre si apprestava ad affrontare il *dweomercraefter* dagli occhi sporgenti; Felgosh, abile nei combatti-

menti corpo a corpo, non si lasciò impressionare: né il canto né la lunga spada del suo avversario gli facevano paura. Indossava infatti una veste incantata, grazie alla quale appariva in un punto mentre in realtà si trovava qualche metro più indietro. Inoltre, il tessuto sembrava morbido, ma diventava duro come il ferro in caso di attacco nemico; impugnava anche un'arma indemoniata, un coltello dalla lama spessa con il nome «Agonia» inciso in rune infernali sul manico a forma di mannaia. Un solo colpo era sufficiente a far cadere l'avversario in un parossismo di dolore quando i poteri malefici dell'arma penetravano nel sangue della vittima.

«Servo del Diavolo, furfante! Vedrai il tuo sangue colorare il pavimento di questa stanza all'istante!»

«Chiama a raccolta la forza infernale, cavalca un cavallo soprannaturale, ma presto piangerai lacrime amare!»

«Ora il limpido acciaio assaggerai!»

«Come un gambero indietreggerai!»

«Al mio cospetto t'inginocchierai!»

«La testa cercherai, ma sarà volata in mare!»

Il canto di Gellor era una semplice composizione in rima che aveva inventato molto tempo prima come canto di guerra. A ogni fine di verso colpiva, e il ritmo cadenzato delle rime scandiva il suo attacco. E poiché cantava con grande vigore e con voce stentorea, incoraggiava anche i compagni impegnati a combattere nelle vicinanze. Il trovatore guercio era solo all'inizio, tuttavia, e sapeva che doveva sbrigarsi presto. Il mago dagli occhi sporgenti che gli stava di fronte stava per completare un incantesimo di magia nera che avrebbe causato danni terribili a tutti loro. Quel *dweomer* proveniva dalle voragini più profonde delle dimensioni inferiori e avrebbe prosciugato la forza vitale di tutti e sei i componenti del gruppo, pur non essendo abbastanza potente da uccidere direttamente qualcuno.

«...furfante!» gridò Gellor, menando un fendente con lo spadone. Felgosh non si curò nemmeno di scansarsi, e neppure tentò di parare l'attacco con il coltello. Sapeva che sarebbe rimasto fuori dalla portata del brando d'acciaio, grazie alla sua veste fatata; e prima che il nemico avesse avuto il tempo di sferrare un altro colpo, avrebbe terminato di evocare la forza magica: l'avversario si sarebbe sentito soffocare e avrebbe ululato di dolore mentre la forza negativa risucchiava la vita dal suo corpo...

«Aaagh!» L'urlo di dolore del mago interruppe l'incantesimo poco prima della fine. Il fendente di Gellor non si era fermato e lo aveva raggiunto nel posto in cui effettivamente si trovava.

Ti vedo benissimo, figlio di cane pensò Gellor, mentre pronunciava la parola «istante» ed estraeva la punta della spada dalla coscia dell'avversario. Alla parola «infernale» parò un fendente di Felgosh con il coltello; a «soprannaturale» mirò al petto, ma riuscì soltanto a tagliare la stoffa, perché la veste incantata proteggeva il mago dal peggio. Gli occhi di Felgosh si dilatarono leggermente mentre sul suo volto gli si disegnava un sorrisetto soddisfatto: la spada dell'avversario poteva penetrare nelle vesti fatate, ma egli era comunque protetto dalle ferite da taglio; doveva evitare soltanto quelle da punta, fino al momento in cui sarebbe riuscito a completare un altro incantesimo mortale...

Ma era più facile a dirsi che a farsi. Gli occhi sporgenti del mago incrociarono quelli di Gellor, e l'espressione impertinente scomparve all'istante: la spada del trovatore s'era abbassata a ferire una volta l'avambraccio nudo del mago, e poi ancora, e un'altra volta ancora.

Bastro Felgosh arretrò barcollando, mentre cercava di scagliare scariche di energia malefica nel tentativo di sfuggire al dolore lacerante delle ferite. Ma la gemma luccicante incastonata nella pupilla dello spadaccino lo seguiva come l'occhio di un serpente segue un coniglio. Alla parola «cercherai», Gellor conficcò la punta della spada nel petto del mago e gli trafisse il cuore malvagio.

Nel frattempo Curley Greenleaf stava lottando con l'altro mago. Si aspettava un avversario del genere e, mentre Staphloccus dava inizio a un rituale che aveva lo scopo di immobilizzarlo, il Druida scagliò un incantesimo; completò il procedimento tanto rapidamente e in silenzio che il chierico malvagio non si accorse di nulla. Anzi, vedendo che il Druida stava cercando di evocare un potere, apparentemente senza ottenere alcun risultato, Staphloccus pensò di essere in vantaggio; con un'aspra nota di trionfo nella voce, il sacerdote di Nerull portò a termine il proprio incantesimo, poi si fermò e attese.

L'equivoco fu ben presto chiarito: dalla punta della verga che Greenleaf impugnava fuoriuscì una lancia lunga e tagliente come un rasoio; il Druida maneggiò l'arma micidiale con abilità e squarciò di netto il ventre del suo avversario. Il chierico ululò di rabbia e di dolore, accorgendosi troppo tardi che il suo incantesimo paralizzante non aveva avuto effetto. Puntò nuovamente la piccola falce che impugnava - il temuto simbolo della sua divinità - contro l'avversario con l'intenzione di scagliargli addosso il suo incantesimo più potente per por fine alla sua esistenza. Scartando agilmente gli attacchi di Greenleaf, Staphloccus sollevò l'empio idolo con l'aiuto del quale

avrebbe evocato l'entità di cui si sarebbe servito.

Per un attimo sembrò che gli occhi gli strabuzzassero dalle orbite, poi si immobilizzò come se fosse stato colpito dai suoi stessi poteri; ora il simbolo del suo dio oscuro era ridotto a una cianfrusaglia senza valore, e a quel punto Staphloccus conobbe il terrore, perché capì di aver perso qualsiasi capacità di scagliare incantesimi contro quel maledetto Druida che aveva profanato il suo idolo.

«Che il Signore della Morte ti maledica!» strillò il sacerdote infuriato, mentre lanciava addosso a Greenleaf l'amuleto, ormai inutilizzabile e annaspava disperatamente per afferrare l'arma che aveva nascosto sotto la tonaca.

Il Druida non sprecò fiato a rispondergli, ma continuò a colpire l'avversario con la verga magica dalla punta affilatissima. Il secondo attacco servì soltanto a ferire il chierico, ma il terzo gli trapassò la mano, inchiodandogliela alla coscia. Il sacerdote urlò di dolore, non solo perché la lama gli aveva penetrato la carne, ma soprattutto perché una corrente violentissima di energia era scaturita dal metallo e ora stava pervadendo tutto il suo corpo. Staphloccus tremò e si accasciò, mentre l'energia ardeva come fuoco là dove si scontrava con la forza negativa che il chierico aveva evocato: ormai aveva capito quale sarebbe stato il suo destino.

Nel frattempo, mentre Gellor eliminava Felgosh il mago e Greenleaf spediva Staphloccus nelle voragini dell'Ade, Chert si occupava dei quattro sventurati mercenari che si erano avventati su di lui. Il primo colpo della sua ascia frantumò prima la spada dell'avversario e poi l'intero suo corpo. I tre soldati rimasti si ostacolavano reciprocamente nel tentativo di ferire il gigantesco nemico, e, sebbene uno di essi fosse riuscito a menargli un fendente al braccio e un altro a ferirlo alla gamba, per l'uomo delle colline non erano che graffi. Con un potente urlo, levò in alto l'ascia e si girò fulmineo di lato.

Brool sibilò furiosamente in aria, poi la sua grande lama squarciò la corazza d'acciaio e cuoio di una delle guardie; un secondo colpo, e la testa del malcapitato rotolò sul pavimento mentre il suo corpo piombò addosso al mercenario più vicino.

L'ultimo soldato rimasto era il più abile del gruppo, e, mentre il compagno lottava per liberarsi dal cadavere insanguinato, egli allungò il braccio nel tentativo di trafiggere il fianco destro del barbaro. Chert indossava sia la cotta di maglia che un giubbino di cuoio, normale all'apparenza, in realtà confezionato con la pelle di un terribile Diavolo-cinghiale, ucciso da Gord,

di una durezza e di un'elasticità soprannaturali. Anche la cotta di maglia sotto il giubbino era protetta da un *dweomer*, perciò la punta della spada produsse solo un graffio sul cuoio, anche se per la violenza dell'impatto Chert si lasciò sfuggire un'esclamazione di dolore.

Nonostante ciò, egli riuscì a mantenere l'equilibrio e scagliò la grande ascia facendola prima roteare verso l'alto e poi cadere con violenza inaudita. L'arma colpì al fianco il mercenario e lo mandò lungo disteso a terra; poi Chert si avvicinò e conficcò l'estremità appuntita di Brool nel petto del guerriero: la punta trapassò l'acciaio e affondò nella carne. Il sangue uscì a fiotti dallo squarcio profondo, il soldato tremò, sussultò e poi rimase immobile.

«Rilassati, amico» disse il barbaro, pronunciando l'ultima parola in una sorta di grugnito.

Proprio mentre l'uomo delle colline consegnava agli abissi l'anima nera del mercenario, l'ultimo soldato rimasto si avvicinò per colpirlo. «Muori!» ringhiò, calando la lama con tutte le sue forze verso il punto in cui si intravvedeva la carne del collo del barbaro, fra l'usbergo e l'elmo. Chert si ritrasse di scatto, istintivamente; Brool gli sfuggì di mano, ma lui evitò una morte orribile per recisione della giugulare e della trachea. Nonostante i riflessi fulminei del barbaro, la guardia riuscì ad attaccare ancora, e il sangue sgorgò là dove la lama della spada aveva tagliato la gola di Chert; mezzo centimetro più in là, e il barbaro non avrebbe avuto mai più bisogno della sua ascia.

Il ghigno di trionfo che s'era disegnato sul volto segnato dalle cicatrici del mercenario si tramutò all'improvviso in un verso di terrore. Invece di cadere, di perdere sangue a fiumi e di morire, il suo avversario gli si stava scagliando addosso a mani nude! Lo afferrò per il polso destro con la rapidità del falco che abbranca in volo una colomba, mentre con la mano destra imbrattata di sangue lo agguantò per la gola e lo sollevò da terra.

Ma il mercenario era un osso duro: nonostante si sentisse schiacciare il polso e chiudere la trachea dalla pressione di quelle dita d'acciaio, con la mano sinistra riuscì a sguainare la daga e a colpire Chert al fianco. La lama non trapassò l'armatura, ma il barbaro si accorse con un sobbalzo di quell'attacco inaspettato, e mentre il mercenario alzava l'arma per colpire di nuovo, si gettò in avanti e gli sbatté la testa contro lo stipite di pietra, fracassandogli il cranio e uccidendolo all'istante; poi lasciò cadere il corpo senza vita e si tolse dalla coscia il coltello che il mercenario gli aveva conficcato in un ultimo, disperato tentativo di salvarsi la vita.

«Hai combattuto bene» grugnì l'uomo delle colline mentre strappava una striscia di stoffa dalla tunica del morto e la usava per arrestare il flusso di sangue dalla profonda ferita al fianco destro (le altre erano solo graffi, per uno come lui). «D'altra parte» aggiunse il barbaro, affibbiando un calcio al cadavere, «i topi in trappola lottano coraggiosamente, ma rimangono sempre topi». Ciò detto, si girò e raccolse l'ascia da battaglia.

Nel frattempo, l'uncino seghettato di Wilorne sibilava in aria, e la catena d'acciaio si attorcigliava intorno alla gamba del tavolo; mentre cercava di districarla, l'uomo piccolo di statura dai capelli scuri lo colpì con velocità fulminea. La lama scura partì verso l'alto, Wilorne sentì un dolore fortissimo e, mentre lasciava cadere l'uncino, vide il suo sangue cremisi macchiare la spada color fuliggine.

Maledisse il suo avversario sottovoce, ma non sprecò altro tempo o altre energie: quella ferita al braccio lo avrebbe stimolato ad agire più in fretta in seguito. Avrebbe provato un piacere del tutto particolare a uccidere quell'uomo.

Il giovane avventuriero dagli occhi grigi studiò accuratamente l'avversario, girandogli intorno e aspettando che facesse lui la prossima mossa. Sebbene avesse una spada più lunga, Gord decise di non passare immediatamente all'attacco. La catena munita di uncino era l'arma di cui si serviva il suo avversario, ma doveva certamente avere a disposizione armi segrete, veleni e altri attrezzi da killer professionista; inoltre c'erano una velocità e un potere tremendi nel corpo di quell'uomo dalle spalle curve vestito di nero. Udì un grido di dolore alle sue spalle, ma non si lasciò distrarre e continuò a fissare l'assassino. L'uomo dalle zanne di lupo pensò invece che il rumore avesse distratto Gord e, quando l'ultima eco del grido si spense, portò il braccio insanguinato all'ampia cintura, vi infilò le dita e ne estrasse una specie di fialetta, da cui fece uscire un fiotto di minutissime spore. Era una nube mortale, perché le spore emettevano radici che dove sentivano calore e umidità, si nutrivano e crescevano a ritmo impressionante, prosciugando le energie delle loro vittime, mentre le scorie espulse dai funghi divoravano i tessuti viventi e li decomponevano per utilizzarli in seguito.

Gord, che si aspettava una mossa del genere, vide la mano dell'assassino che impugnava qualcosa e si scansò agilmente di lato; contemporaneamente, scattò in avanti e cercando di colpire Wilorne, riuscì soltanto a fargli un graffio, ma intanto la fiala piena di spore gli era caduta di mano.

Ferito in due punti, Wilorne non era più in grado di approfittare pienamente della situazione. Le spore non avevano accecato l'avversario, a cau-

sa del contrattacco, Gord si trovava ora in una situazione difficile. L'assassino riuscì a sguainare lo spadino e a colpire il giovane ladro sulla fronte; era solo un graffio, ma il sangue gli sarebbe colato negli occhi.

«Ti ho fregato, maledetto!» gridò l'assassino in tono esultante.

Gord non si preoccupò della ferita; si asciugò il sangue con il dorso della mano ed esclamò: «Tre a uno!», mentre la lama incantata della sua spada tracciava un altro solco rosso sul viso già segnato dell'avversario. «Il mio sangue scorre ancora: il tuo veleno non ha fatto effetto!» gridò Gord, indietreggiando.

Wilorne capì che le cose si stavano mettendo male per i suoi compagni: ferito in più punti, con un taglio che sanguinava abbondantemente e due dei suoi trucchi migliori falliti, era ormai a un passo dalla disperazione. Non pensava più al piacere che avrebbe provato a uccidere lentamente l'avversario: aveva di fronte un combattente troppo abile, troppo astuto e coraggioso, e soltanto un attacco perfetto avrebbe potuto finirlo.

Per raggiungere questo scopo, Wilorne cominciò a spostarsi di lato, estraendo contemporaneamente un coltello da lancio piatto, quasi rettangolare. «Beccati questo!» gridò, lanciando il coltello; poi si avventò su Gord brandendo la spada dalla lama sottile e mirando dritto all'inguine: la parte bassa del corpo, infatti, era la più vulnerabile e la più difficile da difendere.

Invece di scansarsi di lato per evitare il coltello Gord si accucciò: aveva visto l'assassino spostarsi verso destra mentre tirava il coltello, e soltanto grazie al suo intuito e alla sua incredibile agilità riuscì ad evitare l'attacco. Mentre l'assassino gli si avventava contro, Gord vide la spada e balzò in piedi. Sconcertato, Wilorne vide il giovane avventuriero sollevarsi in aria di almeno un metro, le gambe piegate sotto di sé per evitare l'affondo; a causa dell'impeto dell'attacco, ora non poteva vedere l'avversario, perciò non si accorse di nulla quando Gord atterrò in piedi e girò su se stesso con lo spadone puntato: la lama color del carbone penetrò con facilità nella sua armatura, scivolando fra le costole in cerca del cuore e conficcandosi per buoni trenta centimetri nel suo petto.

«E ora, denti di cane, dì pure ai Diavoli che accoglieranno la tua anima che hai incontrato il Terrore dei Cuori Malvagi» disse Gord ad alta voce, premendo il piede sul dorso del morto e liberando la spada. «I Demoni e le divinità hanno fatto sì che io...» Il frastuono caotico della battaglia era andato diminuendo mentre Gord parlava, quindi il giovane si guardò rapidamente intorno, la spada ancora sguainata.

Ciò che vide lo rassicurò. Chert stava ripulendo Brool, mentre Greenleaf

e il trovatore guercio lo guardavano; Timmil era ancora intento a recitare una litania, e anche Allton era impegnato in un rituale magico. Gellor gli sorrise, mentre il semi-Elfo gli lanciò una rapida occhiata soddisfatta e andò da Chert per aiutarlo a curare le ferite.

«Che mi dici di quel taglio sul sopracciglio, Gord?» chiese Gellor.

«Non è niente, amico mio. Solo un graffio» rispose Gord, senza accennare al veleno che il sangue aveva tenuto lontano dalla ferita. «Basterà una benda.»

Gellor intinse il dito in un vasetto di unguento e lo passò sulla fronte del compagno. «Questa pomata ti farà bene» disse. «Fermerà l'emorragia e favorirà una rapida cicatrizzazione.»

«Smettetela con tutte quelle moine e muovetevi!» La voce era quella di Allton: aveva parlato in tono irritato, e l'espressione del suo viso era decisamente preoccupata. Gord lo guardò interrogativamente e il mago aggiunse: «Ho aperto una porta per inseguire quello stregone che ci è sfuggito dopo aver dato l'allarme. Avanti!»

In lontananza si udivano delle grida e un rumore di passi affrettati: evidentemente stavano arrivando altre guardie. Chert gettò un paio di corpi fuori dalla stanza e chiuse rumorosamente la pesante porta di legno. «Aiutatemi a barricarla» gridò, abbassando la sbarra, e subito Gellor, Greenleaf e Gord vi spinsero contro il tavolo e un grande armadio. Impiegarono solo qualche minuto a completare l'opera.

«Non vedo alcuna uscita magica» disse il giovane ladro, rivolto ad Allton. Il mago fece un cenno con la testa nella direzione in cui teneva puntata la verga, e Gord vide un fioco bagliore che a poco a poco assunse una pallida sfumatura violetta. Timmil, il chierico, continuava a recitare la sua litania e sembrava che le sue parole fluissero in una corrente color ametista. «State cercando di rintracciare i nostri nemici!» esclamò Gord, comprendendo finalmente il significato di quegli strani rituali.

«Molto acuto, campione!» rispose seccamente il sacerdote. «Ora vi prego di oltrepassare la porta e di seguire la scia viola. Non resterà aperta per sempre!»

Essendo il capo nominale del gruppo, Gord trasse un profondo respiro e penetrò con decisione al centro del rettangolo di energia scintillante. Al primo passo, la stanza svanì; al di là della porta non c'era nulla, solo pareti color dell'ebano striate d'argento, un pavimento incorporeo di diverse sfumature di lilla che si estendeva all'infinito. Senza perdere tempo, il campione dell'Equilibrio proseguì in quello strano corridoio incantato: avverti-

va un sinistro senso di oppressione che si faceva sempre più forte mano a mano che avanzava e lo costringeva a rallentare.

Gord sentì una mano sulla schiena, poi udì la voce di Gellor: «Gli altri sono dietro di noi, Gord. Concentrati sulla meta e presto saremo fuori, altrimenti...» Il trovatore lasciò in sospeso la frase.

L'alternativa era fin troppo chiara: se non fossero andati avanti, avrebbero potuto smarrirsi in una regione a metà fra l'etereo e l'astrale. Forse Allton sarebbe riuscito a trarli tutti in salvo, ma avrebbero perso del tempo prezioso. Dovevano raggiungere Gravestone il prima possibile. Senza dubbio il mago sarebbe corso dal suo padrone, e non si poteva sperare di meglio. Il riflesso delle strie d'argento e il bagliore violetto del pavimento si affievolivano, ma davanti a loro brillava un fioco puntolino violaceo. «Tieni la mano sulla mia schiena, Gellor, e passa parola agli altri di mettersi a correre! Ci siamo!»

Capitolo 9

Uno scampanio assordante esplose nella stanza dalle pareti nere. Nonostante le dimensioni enormi dell'ambiente, il suono si udiva dappertutto; al centro della sala, alcune passerelle conducevano a una piattaforma sospesa nel vuoto.

Mentre il suono si affievoliva, un'intensa luce violetta inondò all'improvviso il disco che fluttuava al centro dell'ampia sala, rivelando le dimensioni reali dell'enorme piattaforma che brulicava di forme scure, accatastate. Nel regno privato del mago-sacerdote Gravestone apparve all'improvviso una figura che gesticolava freneticamente.

«Sigildark!»

Il mago del Male si era portato al centro del disco fluttuante, la parte che il suo signore e padrone considerava sacrosanta. «Imploro il tuo perdono, o Grande» balbettò, gesticolando freneticamente. «I nemici sono sulle tue tracce...»

«Sta' fermo!» tuonò l'uomo, e alle sue parole Sigildark rimase impietrito. «Apri la tua mente ora, così vedrò da me che cosa ti ha ridotto in queste condizioni». Così dicendo, fissò lo sguardo sul suo accolito e inviò una scarica tremenda di energia mentale, una sonda magica in grado di scandagliare la mente del mago.

Ciò che essa vide indusse Gravestone a balzare in piedi con un ruggito: in un battibaleno aveva scorto tutto ciò che il mago aveva percepito duran-

te il breve incontro con i sei presunti mercenari. Gravestone poteva interpretare quelle informazioni solo un po' più accuratamente del suo servitore, ma ciò bastò a fargli sorgere in corpo una rabbia cieca e un gelido terrore. Si trovava di fronte nemici di forza non valutabile. Non era in grado di individuare aure vere e proprie, ma l'alone di energia che li circondava e le loro intenzioni erano evidenti e parlavano chiaro.

«Che cosa...? Chi sono?»

«Scendi immediatamente» ordinò Gravestone, troncando la domanda senza rispondere. «Subito! O ti incenerirò all'istante!»

Immediatamente Sigildark si avviò verso il bordo del disco fluttuante sul quale si trovava. Essendo un *dweomercraefter*, ovviamente non aveva bisogno di scale. Un salto, un volo che si sarebbe gradualmente trasformato in una dolce planata verso il basso, e si sarebbe ritrovato sul pavimento, trenta metri più sotto, in un batter d'occhio. Mentre stava per scavalcare il basso parapetto che circondava l'isola galleggiante, la voce di Gravestone gli sibilò nell'orecchio: «Evoca Krung. Fai in modo che sia al tuo fianco, quando affronterai gli intrusi!»

Il mago digrignò i denti e si gettò nel vuoto; la distanza che lo separava dal pavimento sottostante non gli faceva paura, eppure le parole di Gravestone lo spaventavano fortemente: il mago-sacerdote gli aveva appena detto che avrebbe dovuto affrontare i nemici da cui era appena fuggito, e chissà perché, Sigildark sapeva che non sarebbe riuscito a superare una prova del genere; e il pensiero di avere accanto a sé nello scontro Krung, la creatura infernale, non gli era di grande conforto.

«E perché non un essere più potente?» pensò Sigildark, nella speranza che il suo padrone intercettasse il suo pensiero e rispondesse; evitò di menzionare mentalmente Pazuzeus e Shabriri, ma lasciò che i nomi di alcuni Demoni fra i più potenti che aveva incontrato affiorassero alla superficie del suo cervello. Non vi fu risposta, e, prima di poter trovare altri suggerimenti da inviare telepaticamente a Gravestone, aveva già toccato terra. Si rassegnò e si diresse rapidamente verso il luogo dell'evocazione, un pozzo recintato che si apriva sotto il centro della piattaforma da cui era sceso.

Gli tremavano le mani mentre faceva i preparativi e dava inizio ai rituali che avrebbero portato Krung dalla sua orrenda dimora alla non-dimensione che era il piccolo regno di Gravestone. Trasse un profondo respiro e cercò di calmarsi; dopotutto, la creatura infernale era un essere molto potente, e il mago-sacerdote poteva essersi sbagliato: persino il più tenace dei nemici

avrebbe avuto qualche difficoltà a trovare quel luogo. Poi Sigildark mise da parte anche quei pensieri e diede il via all'evocazione.

In alto, sulla piattaforma, Gravestone smise di leggere nella sua mente e ghignò: quello sciocco non sapeva di aver lasciato una traccia al nemico. Meglio così. Ci sarebbe voluto un po' di tempo per richiamare Pazuzeus e Shabriri, e nel frattempo Sigildark e Krung avrebbero «intrattenuto» i visitatori indesiderati. Forse non ci sarebbe stato molto da fare, dopo... era possibile, ma improbabile!

Con una bacchetta, Gravestone disegnò in aria una figura lucente di linee e curve inimmaginabili, cantilenando nel frattempo formule impronunciabili.

Mentre le sagome di luce si dilatavano e i suoni si trasformavano in un fiume incessante di sillabe arcane, Gravestone lasciò che una piccola parte del suo cervello continuasse a riflettere sugli eventi; provava una profonda soddisfazione, perché capiva di trovarsi di fronte alla più grande occasione che mai gli si fosse presentata, qualcosa che non aveva nemmeno sperato potesse verificarsi: stava per avere fra le mani il campione che si frapponeva fra la venuta di Tharizdun e il multiverso. I Demoni che stava per evocare si sarebbero occupati degli uomini che lo accompagnavano, mentre lui, Gravestone, avrebbe sistemato personalmente quel sedicente campione; dopo di che, nessuno più avrebbe potuto rifiutargli il posto che gli spettava come viceré e agente principale di Tharizdun, quando il Supremo Signore del Male fosse finalmente giunto in tutta la sua potenza... Nessuno si sarebbe opposto, neppure lo stesso Tharizdun.

* * *

La macchia viola scuro raggiunse le dimensioni di una porta, e, con un ultimo sforzo, Gord entrò. Dapprima fu avvolto dalle tenebre, ma un istante dopo i poteri visivi in grado di operare contemporaneamente nello spettro ultravioletto e in quello infrarosso entrarono in azione; quella vista speciale era inizialmente dovuta agli strani poteri di cui era dotato l'anello con l'occhio di gatto verde che indossava; ora, però, sapeva che i suoi nervi potevano captare le emanazioni delle radiazioni infrarosse e ultraviolette anche senza l'aiuto del *dweomer* dell'anello.

Davanti a lui, ben visibile nella bizzarra combinazione di onde luminose, si trovava l'incantatore che era fuggito dopo aver lanciato l'allarme. Il volto dell'essere si trasformò in una maschera di stupore e di paura all'improvvi-

sa apparizione di Gord: comprensibilmente, perché, mentre usciva dalla porta magica interdimensionale, il giovane campione stringeva la grande spada nera tra le mani e negli occhi gli brillava una luce assassina.

«Gaah!» con i nervi tesi fino allo spasimo, Sigildark quasi non si accorse di aver emesso quel suono. Riuscì comunque a fare un balzo indietro e a evitare così il lungo fendente del suo avversario.

«È inutile, fot...» gridò Gord, lanciandosi all'attacco.

«Hi, hi, hiii!» squittì Krung con voce acuta, colpendo Gord alle spalle con un pugno che avrebbe fatto stramazzare a terra un bue.

Fu l'impeto dell'affondo a salvare Gord dallo sfondamento del cranio o dalla frattura del collo: l'attacco della creatura infernale lo aveva colto mentre si stava ancora muovendo, e così la potenza del colpo si risolse in gran parte in una spinta. Il giovane ladro cadde in avanti e si graffiò il volto sulla ruvida pietra del pavimento; rimase a terra, stordito e immobile.

«Gnam gnam» fece Krung, alla vista della scia di sangue sul pavimento. Il suo corpo deforme si chinò, il collo si allungò a dismisura e la lingua raspò sulle lastre di pietra per leccare il sangue; era uno spettacolo abbastanza interessante e Sigildark stava morendo dalla voglia di vedere come avrebbe fatto la creatura infernale a divorarsi l'umano.

La lunga lingua di Krung si agitava sbavando orrendamente mentre la creatura percorreva a passi lenti la distanza che la separava da Gord. A un tratto però, fece un balzo all'indietro, ritrasse di scatto la testa e rimase con la bocca spalancata e i muscoli contratti. «Eee... ieii!» gridò, e quello strillo acutissimo per poco non perforò i timpani di Sigildark.

«Ero sicuro che questo ti avrebbe distratto» disse Gellor, con gelida soddisfazione, mentre estraeva la spada dalla schiena della creatura infernale. Krung ruotò su se stesso scoprendo le zanne, ruggendo furiosamente e frustando l'aria con gli artigli. Il bardo si girò fulmineo, mentre alle sue spalle Curley Greenleaf fece partire il giavellotto magico. Chert era appena entrato dalla porta e il capo di Timmil sembrava galleggiare staccato dal corpo mentre il proprietario raggiungeva i compagni. Qualche secondo ancora, e anche Allton li avrebbe raggiunti.

«Adesso, Curley!» gridò Gellor, colpendo il braccio che la creatura agitava disperatamente.

Il Druida pronunciò la parola magica che faceva spuntare la punta di lancia dalla verga e mirò agli occhi del mostro, cerchiati di rosso e pieni di dolore e di rabbia. La creatura infernale allungò l'enorme mano dotata di artigli duri come l'acciaio e lunghi parecchi centimetri; vide la punta del

giavellotto e pensò di poterla spezzare come un ramoscello, ma l'acciaio incantato di cui era composta gli affondò nella carne come un coltello nel burro.

«Aaagh!» Il grido del mostro echeggiò più debole, questa volta: le forze gli stavano venendo meno, e la spada di Gellor gli aveva squarciato anche l'altro braccio fino all'osso; aveva ferite spaventose dappertutto e gravi lesioni alle braccia e all'addome. Quegli umani non erano le prede facili e tenere cui era abituato. Non gli restava che una cosa da fare: fuggire. In breve tempo i processi naturali gli avrebbero gradualmente risanato le ferite, i terribili dolori si sarebbero attenuati e lui sarebbe tornato quello di prima; ma necessitava dell'aiuto di oggetti molto potenti, e di altre cose ancora.

Ora, tuttavia, sapeva di dover costringere il mago che gli aveva indirettamente causato quelle torture a farlo tornare negli abissi. Si liberò la mano dalla punta della lancia, fece un balzo di lato e poi, malfermo sulle gambe, corse da Sigildark, che era accovacciato accanto al corpo immobile del giovane avventuriero.

«Sciogli immediatamente l'incantesimo, uomo!» squittì la voce acuta dell'essere demoniaco. «Muoviti, altrimenti ti strapperò gli occhi!» Per rafforzare la minaccia, Krung allungò verso il volto di Sigildark la mano sinistra che colava sangue a causa della ferita infertagli dal giavellotto di Greenleaf. Ovviamente non avrebbe fatto del male al mago, almeno non finché non lo avesse liberato dall'incantesimo che lo costringeva a servirlo nel non-spazio di Gravestone. A causa del dolore e della paura, il Demonio agì incautamente e graffiò con gli artigli la guancia di Sigildark proprio mentre il mago si ritraeva di fronte al pericolo.

Dimenticandosi di Gord, Sigildark reagì come avrebbe fatto qualsiasi essere altrettanto malvagio. «Crepa, maledetta bestiaccia!» ringhiò; quella creatura infernale doveva aver perso totalmente il controllo. «Ecco come ti libererò!» E così dicendo, tese la mano, e dalle dita partirono cinque dardi di energia abbagliante. Colpito in pieno petto dai micidiali proiettili, Krung sobbalzò e si contorse selvaggiamente, ululando di dolore.

Sigildark era stupito e meravigliato allo stesso tempo: non si era aspettato una reazione tanto eclatante alla propria magia, perché l'attacco non era stato eccessivamente violento, ed era strano che facesse tanto effetto a un abitatore degli Inferi tanto potente. Anzi, spesso *dweomer* del genere si erano rivelati completamente inefficaci in casi simili, perché l'aura delle creature infernali respingeva quel tipo di attacchi. Krung ruotò su se stesso

e così facendo mostrò a Sigildark la vera ragione della sua inusuale reazione: proprio mentre il mago gli scagliava contro i suoi dardi, infatti, uno degli avversari lo aveva assalito alle spalle e gli aveva squarciato la schiena lungo tutta la spina dorsale dalle vertebre nere.

A Sigildark bastò un attimo per capire quello che stava succedendo: c'erano anche due maghi e stavano cercando un modo per salire sulla piattaforma sulla quale si nascondeva Gravestone. Ottimo! Anche lui avrebbe dovuto affrontare la sua parte di pericolo, pensò Sigildark. Per quanto riguardava gli altri, uno era disteso a terra privo di sensi, mentre gli altri tre si apprestavano ad affrontare lui, il mago dal cuore malvagio. Quello con l'occhio luminoso stava per colpire nuovamente Krung; era stato lui a infliggergli quella spaventosa ferita alla schiena. Accanto a lui, un tizio grassoccio, un semi-Elfo a giudicare dall'aspetto, menava colpi con una lancia dalla punta sottile. Molto probabilmente tutti e due avrebbero continuato a lottare con la creatura infernale ancora per un bel po'.

Così a Sigildark rimaneva un solo avversario; era un guerriero alto e muscoloso, e brandiva un'enorme ascia da combattimento. Senza dubbio era un barbaro tutto muscoli e niente cervello, anche se pericoloso come un animale selvatico!

«Tregua, amico!» gridò il mago al guerriero che gli si avvicinava. «Il Demonio è nostro comune nemico». Le parole di Sigildark erano accompagnate da un potente *dweomer* di persuasione. Che quello sciocco si unisse pure a quelli che combattevano contro Krung! Nel frattempo, avrebbe colpito tutti quanti con un incantesimo che li avrebbe ridotti in cenere spediti tra gli Inferi!

A quel grido, Chert si fermò, scosse il capo, esitò per una frazione di secondo e poi rispose: «Sì, capisco cosa vuoi dire, mago!» Senza perdere altro tempo sollevò l'ascia e colpì Krung, già attaccato dai suoi compagni; Brool sibilò in aria e calò sul bersaglio senza pietà.

Senza nessuno che lo attaccava, Sigildark per poco non si mise a canticchiare dalla contentezza mentre preparava l'incantesimo che avrebbe annientato i suoi nemici in una terribile esplosione di fuoco e di energia. Il bardo impegnato contro il Demonio stava cantilenando alcuni versi magici, e il *dweomer* stava facendo a pezzi Krung, ma né quella nenia, né l'incantesimo, né il trambusto della lotta disturbavano il mago nel suo lavoro; un «servo» di pergamena contenente il materiale per l'incantesimo al quale operava giunse in volo a un suo cenno: ancora poche sillabe, e la faccenda si sarebbe conclusa.

Molti maghi erano in grado di produrre sfere di fuoco, ma l'incantesimo malefico di Sigildark dava origine a una fiamma violetta, appiccicosa, piena di gas che causavano la morte di tutti coloro che si trovavano nel suo raggio d'azione; neppure avversari potenti e protetti da incantesimi e attrezzature magiche estremamente efficaci come i tre impegnati a lottare con Krung avrebbero avuto la minima possibilità di sopravvivere alla tempesta di fuoco che stava per scatenare su di loro. Naturalmente anche Krung ne sarebbe stato vittima, ma questo non aveva importanza, Dopo la tempesta di fuoco, il mago avrebbe indugiato ancora un po', giusto il tempo di tagliare la gola all'uomo stordito dalla creatura infernale, e poi si sarebbe avvicinato furtivamente a quei due idioti che stavano progettando la propria fine per mano di Gravestone. Per una frazione di secondo Sigildark pensò alla possibilità che i due riuscissero a uccidere il mago-sacerdote, ma era un'eventualità estremamente improbabile. C'era però un pensiero fastidioso che gli vagava nella mente, ma l'incantesimo stava per essere completato e il mago ignorò quella vocina di avvertimento. Sarebbe stato meglio se non l'avesse fatto.

«Morte!» urlò Gord, un secondo prima di conficcare sia lo spadone che l'affilatissimo pugnale nella schiena del mago ignaro. Di solito colpiva in silenzio, ma per spezzare l'incantesimo che Sigildark stava formulando e per impedire che colpisse i suoi tre amici, Gord dovette urlare mentre attaccava.

L'urlo fece perdere la concentrazione a Sigildark, ma non gli diede la possibilità di evitare i fendenti delle lame incantate puntate contro di lui. La lama nera del Terrore dei Cuori Malvagi, tuttavia, non riuscì a trovare il cuore maledetto di Sigildark; strisciò invece contro una costola e gli aprì una ferita nel fianco. Il lungo pugnale fece di meglio e affondò in profondità nella schiena del mago.

«Aaah! No!» Il grido sfuggì dalle labbra del mago, che avvertì un dolore ben più forte di quello provocato dall'interruzione dell'incantesimo. Cercò di girarsi e di combattere con la sua magia colui che gli aveva fatto tanto male, ma proprio in quel momento la vocina fastidiosa che prima aveva ignorato esplose come un boato nella sua mente. «Sciocco, sciocco, sciocco!» L'uomo privo di sensi non si trovava dove avrebbe dovuto quando il mago aveva dato inizio all'incantesimo. A quelle parole, Sigildark si distrasse ancor di più, e invece avrebbe dovuto fuggire al più presto per salvarsi la vita.

Gord lasciò andare il pugnale conficcato nel corpo dell'avversario per af-

ferrare lo spadone con entrambe le mani; alzò l'arma e l'abbassò con rapidità fulminea. Amuleti, incantesimi, talismani, magie, feticci: nessuna delle protezioni che il mago aveva su di sé poterono salvarlo da quell'attacco.

La lama color dell'ebano piombò su di lui come una falce, squarciò il mantello, la tunica, la cintura, passando poi alla pelle, alla carne, alle budella. Sigildark si comprimeva il ventre con le mani nel tentativo di impedire che le sue interiora fuoriuscissero dall'orrenda ferita. Mentre se ne stava così piegato in due e ignaro di tutto, Gord gli assestò un ultimo colpo micidiale che gli staccò la testa dal collo; l'anima nera di Sigildark volò via dal suo corpo, e, sebbene Gord non lo sapesse, Infestix venne a saperlo ben presto e fu percorso da un brivido.

Il giovane avventuriero udì un guaito alle sue spalle, sollevò la spada e si girò di scatto, pronto a difendersi: fece appena in tempo ad assistere alla fine di Krung, sebbene quella fosse soltanto la morte della sua forma corporea, la forma grazie alla quale egli poteva esistere in quella dimensione. Il giovane campione che si opponeva a Tharizdun e ai suoi perversi servitori si avvicinò alla creatura infernale in agonia; l'essere sembrò riconoscerlo e con le ultime forze sputò un grumo di saliva disgustosa, tirando fuori la lingua oscena.

«Ho sentito il sapore del tuo sangue, omuncolo senza storia» gracchiò con la voce acuta che ormai si sentiva a malapena. «Era anche più saporito di quello dei tuoi amici a bordo del *Cercatore d'Argento*!» Detto ciò, Krung scoppiò in una risata agghiacciante che rassomigliava al verso di una iena impazzita. «Un giorno tornerò a prenderti» aggiunse con voce soffocata.

«Perché non adesso?» chiese Gord, toccando con la punta della spada l'orrendo muso del mostro.

Come se avesse ritrovato improvvisamente le energie, la creatura riuscì a ritrarsi di fronte alla spada, gli occhi che le brillavano di terrore. «No, o Egregio, ho mentito. Perdonami, ti prego. Obbedirò ai tuoi ordini, farò tutto ciò che vorrai.»

«Non ti piace stare vicino alla spada di un Egregio?»

«È una cosa troppo grande da sopportare» rispose Krung, mentre con la mano sinistra tentava di squarciarsi la gola per porre fine alla pseudo-agonia della sua forma corporea.

Gord vide il movimento e colpì. Il braccio di Krung, amputato all'altezza del gomito, volò via e rimbalzò sul pavimento, le dita che si aprivano e si chiudevano freneticamente. «Non ti preoccupare, essere malefico! Hai più

di qualche motivo per avere paura: so chi sei, che cos'hai fatto e chi servi. E so anche, creatura infernale, cosa ti farà questa lama!»

Krung strabuzzò gli occhi e spalancò la bocca, ma il Terrore dei Cuori Malvagi fu più rapido: la spada nera brillò per un istante di una luce violetta mentre la forza incarnata in Krung si rifletteva sulla sua lama; poi tornò al colore originario.

«Per tutti gli dei!» esclamò Chert, vedendo l'orrenda creatura degli Inferi che avvizziva e si disintegrava sotto i suoi occhi. I poteri della spada avevano prosciugato la forza vitale della creatura, ormai null'altro che un guscio avvizzito che si sarebbe trasformato in polvere a un semplice tocco. «E la sua anima?» chiese con voce tremula, guardando Gord con occhi incerti.

«Annientata» rispose il giovane in un tono privo di emozione. «È come se Krung... così si faceva chiamare... non fosse mai esistito. Quell'essere non esiste da nessuna parte, ora; né qui, né all'Inferno, né nelle sfere infinite della probabilità. Non è più nulla!» L'ultima parola fu pronunciata con veemenza, perché, mentre parlava, al giovane ladro vennero in mente gli amici defunti: Barrel, Dohojar e gli altri. Si era vendicato dello schiavo, ma ora voleva il padrone: Gravestone. Voltandosi verso Gellor, chiese: «Dove sono Timmil e Allton?»

Chert rispose asciugandosi il sudore dalla fronte: aveva combattuto ferocemente contro la creatura infernale ed era ferito in più punti. «Il mago mi ha detto che sarebbero saliti» tuonò l'uomo delle colline, «per scovare il servo di Nerull che sta dietro a tutto ciò.»

Gli occhi dei presenti si volsero a guardare il disco che fluttuava in alto sopra le loro teste, ma l'occhio incantato di Gellor vedeva più cose di quante non potesse la vista soprannaturale del giovane campione. «Quel luogo pullula di forze maligne e pulsa dell'energia delle trappole e delle difese magiche che lo proteggono e proteggono colui che là si nasconde!»

«Non vedo né il sacerdote né Allton» intervenne Greenleaf. «Anche loro devono aver percepito il pericolo!»

«Avrebbero dovuto attendere finché non ci fossimo sbarazzati di quei due» disse Gord, lanciando un'occhiata ai resti di Krung e al corpo decapitato di Sigildark. «Ora la nostra forza è divisa, e il nemico ha la possibilità di affrontarci pochi alla volta. Maledizione! Come facciamo a raggiungerli lassù?»

Il volto di Chert era inespressivo, il Druida taceva, immerso nei propri pensieri. Poi Gellor riprese a parlare. «A quanto posso vedere, i nostri

compagni devono essersi avventurati su per quella scala a chiocciola laggiù» disse a Gord, indicando una scala immersa nel buio a circa cento passi di distanza. I gradini erano vagamente luminescenti e sembravano salire a spirale, sospesi nell'aria rarefatta. «L'aura che riesco a scorgere indicherebbe che il *dweomer* e le difese malefiche sono state parzialmente neutralizzate. Puoi pensare tu al resto, Curley?»

Greenleaf aveva un'espressione incerta, ma a quel punto intervenne Gord. «L'energia che mi è stata infusa dovrebbe bastare per resistere a qualsiasi maledetto incantesimo che ci aspetta, lungo il cammino, amici miei. Avanti, seguitemi. Dobbiamo trovare Timmil e Allton prima che si caccino nei guai.»

I quattro formavano un gruppo che incuteva timore e rispetto: carichi com'erano di armi magiche e di incantesimi, pochi avversari si sarebbero fatti avanti per affrontarli; sebbene avessero già subito alcune ferite da parte dei nemici che avevano tentato di ostacolarli, i quattro sembravano non badarci, e il pensiero dei temibili avversari che dovevano affrontare non pareva spaventarli.

«Se almeno fossimo nel mondo naturale» disse Greenleaf al giovane amico, come per scusarsi, «potrei essere più d'aiuto con i miei incantesimi, Gord. E anche Gellor, penso» aggiunse, lanciando un'occhiata al trovatore.

«Vero, Curley» confermò Gellor. «Anche il nostro gigante muscoloso lo troverebbe più di suo gusto!»

Chert ridacchiò piano e saggiò l'aria con la sua ascia da combattimento. «Mi piacciono gli spazi aperti e l'aria pulita, è vero, ma Brool si diverte ad ammazzare Demoni e Diavoli dovunque si trovino». Il gigante guerriero rise di nuovo.

Posando il piede sul primo gradino, Gord fece cenno agli altri tre di tacere. In silenzio, il gruppo si accinse a salire quella singolarissima rampa di scale.

Capitolo 10

Era notte. Peggio: era buio come in una tomba. No, peggio ancora: un'assenza totale di luce. «Non vedo assolutamente niente» disse Gord, cercando di non far trapelare l'apprensione che sentiva.

Chert lo urtò senza volere. «Neanch'io, amico» tuonò.

«Forse posso formulare un incantesimo che ci dia un po' di luce» buttò lì Greenleaf.

«Fermi!» All'ordine di Gellor tutti si bloccarono. «Riesco a vedere, grazie al mio occhio incantato» disse ai compagni. «Siamo su una piccola piattaforma in cima a un pinnacolo di cui non si vede la base. Non muovetevi!»

«Un pinnacolo?» chiese Gord.

«Sì. Intorno c'è un vuoto senza fine. Molto, molto in basso scorgo un vortice nero. Forse si tratta dell'ingresso di un'antidimensione» spiegò il bardo, riferendosi al negativo assoluto, un luogo in cui sarebbero stati annientati all'istante.

«Hai ragione, Gellor. La spada nera mi vibra fra le mani perché attira a sé quel tipo di forza. Almeno è un punto a nostro vantaggio!»

«Trappole da maghi stramaledetti!» ringhiò rabbiosamente Chert, che odiava la completa impotenza cui era costretto dalla cecità forzata. «Forse quello che seguirà sarà una sfida più sostenibile.»

Greenleaf si disse d'accordo, ma poi aggiunse: «Siamo in trappola e non possiamo andare da nessuna parte? Né avanti né indietro?»

«Dietro non c'è niente» li informò Gellor. «Ma vedo un altro pinnacolo trasparente davanti a noi: dista circa tre metri ed è due metri più alto di quello su cui ci troviamo adesso.»

«Posso trasformarmi» si offerse Gord, «e superare con un balzo una distanza tanto piccola.»

«Non così in fretta, mio giovane amico» disse Gellor, afferrandolo per la spalla. «Dovresti atterrare su una piattaforma minuscola e liscia... probabilmente scivolosa. Sarò io a tentare...»

«No» lo interruppe Gord, schioccando le dita. «Ho una fune che risolverà il nostro problema». Estrasse dalla cintura un rotolo di corda che sembrava fatta di crini di cavallo intrecciati. «Possiamo fare un laccio e infilarlo attorno al pinnacolo di fronte.»

«Penso di sì. Fammi provare». Gellor fece rapidamente un nodo scorsoio e dopo alcuni insuccessi, riuscì a infilarlo attorno alla punta cristallina. «Ecco, l'ho preso! E adesso?»

«Dammi la corda» disse Gord al bardo, tendendo la mano sinistra nella sua direzione. Quando ebbe la corda stretta tra le dita, Gord pronunciò sottovoce strane parole arcane. La corda intrecciata sembrò animarsi, e, come un pitone, il cappio si mosse e si strinse con forza attorno alla sostanza trasparente che circondava.

«E adesso, Gellor, prendi questo chiodo da roccia e vedi se tiene». Così dicendo, Gord sedette sulla piccola piattaforma che sovrastava il pinnacolo

ed estrasse il pugnale incantato. Con sforzo notevole, piantò la punta di metallo nella roccia facendo un buco stretto ma profondo parecchi centimetri. Il trovatore prese il chiodo d'acciaio e ne infilò la punta nell'apertura, pestando con il pomo del proprio pugnale per conficcarlo bene in profondità.

A tentoni, Gord trovò l'occhio del chiodo e vi fece passare la corda incantata mentre pronunciava altre parole magiche. La corda si avvolse e si annodò da sola intorno al chiodo e alla fine si tese perfettamente fra un pinnacolo e l'altro.

Un attimo dopo il campione dell'Equilibrio si alzò e posò un piede sulla corda tesa. «Io cammino» disse allegramente. «Voialtri potete attraversare reggendovi con mani e piedi!» Rise e cominciò a camminare sulla fune di crine di cavallo come se fosse stata un ampio sentiero. La corda non si abbassò nemmeno, e Gord non ebbe alcuna difficoltà a raggiungere l'estremità opposta. Si fermò quando toccò con la punta del piede la protuberanza di cristallo e la esplorò con le mani prima di salirvi. «È liscia e scivolosa, proprio come dicevi tu, Gellor. Adesso venite pure avanti, vi aiuterò io» gridò poi, spostandosi cautamente lungo la superficie rettangolare delle dimensioni di una brandina.

Gellor aiutò prima Chert e poi il Druida ad appendersi alla corda e attraversare il più in fretta possibile i tre metri che separavano i due pinnacoli. Nonostante i pericoli, i due superarono la prova con relativa facilità. Poi toccò a Gellor, e, quando sentì la sua mano, Chert lo tirò su come se fosse stato un bambino, proprio come aveva già fatto con Greenleaf. Gord comunicò nuovamente con la corda, e in un attimo, essa si arrotolò strettamente e tornò al suo posto all'interno della cintura. I quattro allora si voltarono lentamente e, grazie all'arte del bardo, riuscirono nuovamente a vedere.

Il brusco ritorno delle loro capacità visive fu causa di un momentaneo malore, perché la vista magica conferita loro dalla gemma di Gellor procurò una specie di shock. I quattro barcollarono, ma riuscirono a mantenere l'equilibrio: davanti a loro si levava quella che sembrava soltanto un'altra scala a chiocciola, anch'essa sospesa in aria. «Bando alle esitazioni! Si sale!» disse Gord, e si avviò rapidamente su per la scala, seguito dagli altri.

Dopo qualche passo, non erano più sui gradini di pietra, ma si ritrovarono in un bosco simile a una giungla, in mezzo a una piccola radura circondata da un intrico di rovi, di rose canine, di rampicanti dalle foglie affilate come coltelli, di erba-chiodo e di cespugli-arpione. Dappertutto si vedeva-

no aghi, uncini, barbigli e profili taglienti come rasoi. «Forse è un'illusione» azzardò Chert, speranzoso. La vegetazione sembrava muoversi e strani bagliori metallici si riflettevano su spine e foglie.

«Non è un'illusione» disse Greenleaf, in tono deciso. «Mi dispiace contraddirti, uomo delle colline, ma si tratta di foglie vere, di vegetazione malefica che sprizza vitalità stregata. Adesso potrei esservi davvero utile!» Detto ciò, il Druida iniziò a formulare un incantesimo che si richiamava alla natura e agli elementi, agli esseri viventi e alle loro essenze defunte e, pur con una certa resistenza e in un sottofondo costante di fruscii sinistri e mormorii inquietanti, le piante si ritirarono, i rampicanti si districarono, l'erba si divise e i rami si piegarono, rivelando uno stretto sentiero sinuoso.

«Andiamo, svelti!» li incitò Curley. «Non credo di riuscire a tenerlo aperto per molto». La tensione nella sua voce spinse i suoi compagni a obbedire immediatamente: nessuna corazza incantata, nessuna protezione magica avrebbe potuto salvarli da quella selva di appendici affilate e aguzze. Dopo qualche minuto, il gruppo raggiunse un masso dalla sommità piatta che spuntava dalla vegetazione spinosa circostante.

«Tenetevi sottobraccio, compagni» disse Gord. «Chi sa che cosa ci aspetta, ora!»

Mentre si arrampicavano in cima al masso, potevano scorgere davanti a sé un mondo color mattone, un paesaggio di metallo arrugginito, senza inizio e senza fine. In un cielo basso di un vivido color marrone erano sospese mostruose campane di ferro, grandi cilindri di metallo che pendevano a non più di una dozzina di metri sopra le loro teste. A un tratto, le campane arrugginite iniziarono a muoversi in direzioni diverse, e sebbene fossero sospese nel nulla e non vi fossero corde a controllare i loro movimenti, presero a dondolare, seguendo una traiettoria sempre più ampia.

«Correte come i fulmini dell'Inferno!» urlò Chert. «Quei dannati pezzi di latta tra un po' faranno un tal fracasso da assordarci tutti! Ci faranno impazzire!» Il barbaro aveva ragione, e inoltre aveva visto qualcosa che gli altri non avevano notato: più in là c'era una campana di proporzioni gigantesche, molto più grande delle altre, di un colore verdastro, tipico del bronzo corroso. «Là!» fu tutto ciò che Chert riuscì a dire, mentre indicava l'oggetto con un dito. Poi si lanciò in avanti e si mise a correre.

Gord, Gellor e Curley si affrettarono a seguirlo. In quell'istante, le campane iniziarono a suonare: i loro battagli si agitavano come enormi mazze di ferro, battendo furiosamente contro i mostruosi cilindri che li contenevano. Sembrò che il mondo intorno a loro si scuotesse e rintronasse, men-

tre le enormi gole di metallo arrugginito muggivano a tutto spiano.

«Badonggg, balonggg, karonggg!» Il primo scampanio, pur non avendo ancora raggiunto la massima intensità, fece vibrare i loro cuori nel profondo del petto e diede loro un senso di vertigine. Non si poteva parlare, non c'era nessun mezzo per comunicare, a meno che non si fermassero per ricorrere al linguaggio dei gesti; ma fermarsi significava perdere tempo, un errore fatale, perché in quel modo si sarebbero esposti troppo a lungo allo scampanio.

Gahdongg! Brrongg! Dooongg! Ora le campane ondeggiavano selvaggiamente e i battagli martellavano il metallo con una potenza indicibile. Il frastuono era così spaventoso, che Gord e i suoi compagni per poco non caddero in ginocchio; Gord avrebbe potuto allontanarsi e lasciarsi gli altri alle spalle, ma decise di rimanere accanto a Greenleaf, il più lento di loro a causa della corporatura massiccia, per aiutarlo.

L'enorme campana di bronzo distava solo qualche metro, e Chert si trovava proprio lì sotto. Gord non ci vedeva bene, aveva un mal di testa feroce e le ginocchia molli; avrebbe voluto fermarsi e urlare a perdifiato al ritmo di quello scampanio che sembrava volesse farlo impazzire, ma represse l'impulso, digrignò i denti e si trascinò dietro Curley Greenleaf.

All'improvviso si trovarono in un'isola di silenzio e beatitudine. Chert muoveva la bocca, ma non ne usciva alcun suono. Gord fece per parlare a sua volta, ma si accorse che riusciva a sentire a malapena le sue stesse parole, sebbene il clangore insopportabile delle campane non penetrasse sotto la campana di bronzo.

Sospesa al centro del cilindro verdastro si trovava una piattaforma, apparentemente un'altra rampa magica da salire. Gellor fece per avvicinarsi, ma Gord lo trattenne. Con un cenno gli intimò di aspettare e fece altrettanto con gli altri due. Poi indicò le proprie orecchie, tirò fuori la lingua in segno di stanchezza e si rilassò; sedette sotto la campana di bronzo, prese l'otre di vino, la carne, il formaggio e i biscotti dalla borsa. Gli altri, visibilmente sollevati, annuirono e sedettero anch'essi; mangiarono un po' e quindi si sdraiarono a riposare brevemente.

Quando si ridestò, Gord vide il nugolo di campane in lontananza: erano immobili. «Lo scampanio è cessato» disse ad alta voce, quasi senza accorgersene.

«Eh, sì» commentò Curley. Poi si allungò e cercò di sedersi più comodamente sul pavimento di ferro.

«Vi ho sentiti parlare!» esclamò Chert.

«Allora la sordità era solo temporanea, proprio come pensavo» osservò sottovoce il bardo. «È ora di rimettersi in marcia, Gord?»

«Sì. Chi sa dirmi da quanto siamo qui? Non da molto, penso, ma...»

I quattro riuscirono a salire contemporaneamente sullo scalino successivo. Furono immediatamente circondati da un mare di fiamme ruggenti, e ancora una volta fu il Druida a toglierli dai guai: impiegò pochissimo a evocare dall'inferno di fiamme che li assediava un Elementale di fuoco di dimensioni enormi; aveva avuto frequenti contatti con creature del genere, anche se in tutta la sua vita non ne aveva mai vista una grande come quella lì. Il Druida e l'Elementale si salutarono, poi Curley chiese: «Puoi trasportarci lontano da questo mare di fuoco?»

«No!» rispose la crepitante voce dell'Elementale. Sarebbe finita lì, se non fosse stato per il rapporto particolare esistente fra il sacerdote delle forze naturali e gli abitatori delle sfere elementali. «Ma potrete uscirne abbastanza facilmente da soli, Druida.»

«E come?» chiese Greenleaf, mentre osservava le lingue guizzanti di fuoco.

«Vi aprirò un sentiero freddo» rispose l'Elementale. «Dove vorreste andare?»

«Là!» rispose Gord, indicando un punto dal quale un pennacchio di fumo chiaro si levava verso il cielo: era l'unico punto visibile fra le fiamme. «È quella la meta che dobbiamo raggiungere!»

Curley annuì e guardò l'Elementale, che non si mosse e rimase in silenzio. «Ah, sì! Sono stato io a convocarti, giusto?» fu la domanda retorica del Druida. Era davvero impressionato dalle dimensioni di quell'essere di fuoco. «Vorremmo raggiungere quel fumo laggiù, o potente!» disse ad alta voce Greenleaf, rivolto all'Elementale. «Ti prego di aiutarci!»

«Fatto!» tuonò l'essere. Poi si girò e indicò con un cenno la colonna di fumo. Dietro di lui si apriva un sentiero di cenere, perché dovunque andasse, il calore e le fiamme furibonde che emanava, consumavano il fuoco che lo circondava.

«Non avvicinatevi troppo, adesso» ammonì Curley, mentre abbandonava il rifugio sicuro sul quale si trovavano per seguire l'Elementale. Si chinò e si mise a correre, perché a entrambi i lati del sentiero si ergevano pareti di fiamme ruggenti, e inoltre, la cenere del sentiero era molto calda. I compagni lo seguirono in fretta e, sebbene sudassero e si sentissero accaldati, non subirono alcun danno. L'Elementale girò intorno al punto dal quale si levava il fumo, agitò un braccio contornato di fiamme e poi sprofondò nuova-

mente nel nulla. Alle loro spalle, il fuoco stava già reinvadendo il sentiero, così il gruppo si diresse verso la colonna di fumo: non era generata dalle fiamme, perciò decisero di rischiare e gettarvisi in mezzo.

Cominciarono subito a tossire e a respirare affannosamente. Da un inferno di fuoco i quattro erano passati a una nube di vapori incorporei e nebbie turbinose dalle colorazioni sinistre: giallo, verde, marrone, azzurro. «Gas!» riuscì a gridare Gellor, squassato dalla tosse. «Velenosi!»

E fu ancora una volta il Druida a salvarli. Compiendo rapidi gesti e recitando una misteriosa litania, riuscì a portare a termine un incantesimo, nonostante i vapori che strisciavano e turbinavano tutt'intorno, bruciando i polmoni e la pelle. A incantesimo completato, si alzò una cortina di fiamme che si avvolse intorno ai quattro, bruciando le nubi tossiche e creando una corrente ascensionale sempre più intensa che purificava l'aria. «In quale direzione devo spostarla?» chiese Curley, mentre la parete di fuoco entrava in azione.

Gord fece un cenno a Chert e, con un salto, atterrò sulle sue ampie spalle. L'amico allora tese le mani in modo che Gord potesse appoggiare i piedi sui palmi delle sue mani e poi, senza sforzo apparente, sollevò le braccia in alto sopra la testa. Il giovane ladro acrobata si teneva in equilibrio, a non meno di quattro metri di altezza dal suolo. «Vedo un biancore» gridò, «e dei vapori colorati di sfumature spettrali; penso che il bianco sia la nostra via d'uscita.»

Gellor segnò la direzione e Gord scese, continuando a indicare.

Il Druida si avviò, portando con sé la cortina di fuoco che li circondava. Procedevano con lentezza, perché dovevano seguire con estrema precisione la rotta che li avrebbe portati nel punto in cui sarebbero potuti sfuggire ai veleni di quella trappola. In fila indiana, riuscirono a percorrere la distanza che li separava dalla salvezza. Il velo di fiamma avvolse un altro dei grandi rettangoli che rappresentavano i gradini collegati con la piattaforma sospesa, covo del loro nemico Gravestone.

«Ecco» disse Gellor. «Prepariamoci alla prossima sorpresa.»

«Quante ce ne saranno ancora, mi chiedo» brontolò Greenleaf, saltando sulla superficie che ospitava i suoi compagni. I gas velenosi e il muro di fiamme guizzanti svanirono in quell'istante.

L'ambiente in cui si trovavano ora era caratterizzato da un vento violentissimo, che per poco non li gettò a terra. Il terreno era di ghiaccio solido e alcune particelle ghiacciate vorticavano in aria. Il vento ululava e li investiva di lato, esposti com'erano nella gelida infinità di quel luogo. I cristalli

di ghiaccio pungevano quando toccavano la carne e si conficcavano in qualsiasi solco e in qualsiasi piega trovassero sulla loro strada. In pochissimi minuti, i quattro avventurieri sarebbero rimasti imprigionati nel ghiaccio, come uomini di neve in attesa di una gelida morte. La temperatura era talmente bassa che sentivano dolore non appena aprivano gli occhi. Si trattava di una trappola estremamente astuta e micidiale: dovevano muoversi per riscaldarsi e per localizzare il gradino che li avrebbe salvati dalla morte per congelamento, ma il ghiaccio li costringeva a muoversi con estrema lentezza, e le protuberanze aguzze che sporgevano dalla superficie trasformavano quel posto in un labirinto mortale.

Rabbrividendo e battendo i denti per il freddo, i quattro avventurieri scrutavano l'orizzonte con gli occhi doloranti e si guardavano intorno per trovare un indizio che li guidasse alla porta magica dalla quale sarebbero potuti fuggire. «Devo usare nuovamente i miei poteri per accendere il fuoco?» chiese Greenleaf, battendo i denti. «Potremmo riscaldarci un po' e dividerci per andare alla ricerca del gradino nascosto.»

Chert si disse d'accordo, Gellor era incerto, ma Gord pose subito il suo veto. «Usa gli incantesimi soltanto come ultima risorsa, Curley. Non ci separemo in nessun caso! Non dobbiamo perderci di vista, e dovremmo anche rimetterci in marcia». Erano parole ragionevoli, e l'analisi di Gord era accurata e non richiedeva ulteriori spiegazioni. I compagni annuirono e ripresero a sbirciare e a scrutare l'orizzonte.

«Qualche indizio?» gridò Gord, cercando di farsi sentire in mezzo a quella bufera furiosa.

La domanda ricevette soltanto risposte negative, ma dopo un po' si udì un altro grido: Gellor era scivolato ed era caduto sul ghiaccio. Curley pensò che il bardo avesse gridato di dolore e di rabbia, e in un lampo accorse al suo fianco pattinando sugli stivali induriti dal gelo e usando la punta della lancia fatata per mantenere l'equilibrio. «Ti sei fatto male?» gridò.

«Se mi sono fatto male?» Il bardo aveva le lacrime agli occhi per il gran ridere. «Che buffo» urlò, per farsi sentire al di sopra del vento. «Vieni qui! Guarda!» Indicò una sporgenza di ghiaccio più scuro, che si trovava più in là.

«La mia caduta ci ha salvati, amici» proseguì il trovatore in tono più basso, perché ora tutti erano accanto a lui. «Vedete quella cresta più scura?» Ma i suoi compagni non riuscirono a individuarla; il bardo rise di nuovo e poi disse. «Nessuna meraviglia. Anche se si trovava solo a un paio di metri dal punto in cui siamo entrati, il ghiaccio e il *dweomer* l'hanno ce-

lata totalmente alla nostra vista. Persino il mio occhio fatato riesce a distinguerne soltanto il bordo! Il gradino è nascosto là, nella collina ghiacciata di fronte a voi.»

Chert non ebbe bisogno di ulteriori incoraggiamenti: fece immediatamente roteare Brool con insolito vigore, i muscoli delle spalle che guizzavano e quelli delle braccia tesi come corde: la grande lama faceva schizzare via pezzi e schegge di ghiaccio, mentre le particelle più sottili venivano spazzate via dal vento.

In una manciata di minuti la montagnetta di ghiaccio s'era trasformata in una collinetta che arrivava all'altezza della vita. A quel punto Chert interruppe le sue fatiche titaniche, Gord e il bardo gli diedero il cambio e tolsero i pochi centimetri di ghiaccio che rimanevano ancora sulla superficie prima con la spada e poi con i pugnali.

«Fatto» disse il campione, con un ultimo lavoro di cesello. «Sei prove le abbiamo passate. Questo potrebbe essere l'ultimo gradino, quello che ci porterà dal nemico.»

«Ehi» disse Chert, incredulo. «Ho visto circa un centinaio di gradini, quando abbiamo iniziato questo stupido esercizio. Che cosa ti fa pensare che non ce ne siano di meno?» La domanda era stata pronunciata con tono accusatorio, e malgrado il freddo intenso, le parole fecero rabbrividire gli altri tre.

Ciononostante, Gord cercò di scacciare i tristi pensieri che gli affollavano la mente e riuscì a sorridere. «Uno o cento, che differenza fa? Continueremo a vincere, proprio come abbiamo fatto fino ad adesso. Non abbiamo scelta, compagni. Vincere o morire... E se moriremo morirà anche la speranza». Con quelle parole, Gord riuscì a risollevare il morale dei compagni; anche lui si sentì rincuorato e si ricordò che quella missione mirava a qualcosa di più della semplice vendetta personale: Gravestone era il responsabile della morte di suo padre e di sua madre, dell'uccisione del suo equipaggio e dell'assassinio dei suoi amici Dohojar e Barrel. Soltanto l'Arcidemonio Infestix aveva colpe maggiori del malvagio mago-sacerdote. Tuttavia, era in gioco qualcosa di ben più importante. Gravestone era un potentissimo agente del Male, uno dei più grandi che si adoperassero per il risveglio di Tharizdun; colpendolo, avrebbe preso due piccioni con una fava, anche se la soddisfazione della vendetta personale sarebbe passata in secondo piano rispetto alla ridotta capacità degli Inferi di raggiungere i loro scopi malefici.

«Avanti, Gord! Tra un po' ci congeleremo. Cosa c'è che non va?»

Gord si accorse di essersi perso nei propri pensieri. «Scusami, Chert. Stavo riflettendo sulla strategia. Ma hai ragione, non posso perdere tempo in cose di questo genere, adesso. Qualsiasi indugio può essere fatale. Saliamo e vediamo che cosa c'è in serbo per noi» concluse, rivolgendo nuovamente agli amici il suo sorriso fanciullesco.

I suoi occhi, però, non ridevano, ma i suoi compagni compresero, sorrisero e sguainarono tutti le proprie spade come avevano visto fare a lui. Qualsiasi cosa fosse accaduta, erano quattro compagni e insieme avrebbero affrontato e sopraffatto qualsiasi cosa si scagliasse contro di loro. «Al tre?» gridò Gellor.

«D'accordo» rispose Gord.

«Uno!» gridò Curley.

«Due!» tuonò il barbaro.

«Tre!» gridò Gellor, saltando sul gradino.

Si ritrovarono in una valletta boscosa, soffusa di una verde luminosità, un boschetto druidico. Erano tutti e quattro in piedi su un altare posto al centro di tre cerchi di monoliti; c'era anche una folla di fedeli, che si mostrò spaventata e sorpresa alla loro improvvisa comparsa.

«Gord! Che ci fai qui!?» La domanda era stata pronunciata da una voce femminile, che Gord riconobbe ancor prima di voltarsi: era la voce di Evaleigh, Baronessa di Ratik, la prima donna che Gord avesse mai amato. Ed era lì!

Capitolo 11

Lord Nelbon Gellor riconobbe la donna con altrettanta rapidità e altrettanto piacere. Il trovatore era un nobile di Nyrond, come il padre di Evaleigh, il Conte Dunstan di Blemu; al servizio della corona, Gellor aveva viaggiato spesso nelle terre del Conte e aveva visto la graziosa bambina trasformarsi in una bella ragazza e poi in una donna stupenda; era stato lui a tirar fuori Gord, all'epoca amante di Evaleigh, dalle segrete del conte, sostenendo che il giovane ladro fosse in realtà un agente segreto e capitano del Re di Nyrond.

Come avrebbe reagito Gord, si chiese Gellor. Ma poi lasciò perdere la domanda; ora il problema principale era: come avevano fatto ad arrivare lì? Ratik, o un altro posto vicino, era comunque ben lontano dai mondi semidimensionali in cui avevano dato la caccia al malefico Demonurgo.

«Ti porgiamo le nostre scuse per questa sconveniente intrusione, Lady

Ratik» disse Gord con estrema disinvoltura e un cortese inchino; poi saltò agilmente giù dal blocco di pietra. «Siamo giunti qui soltanto per caso e non abbiamo commesso alcun sacrilegio.»

«Proprio così, Madonna!» confermò Greenleaf, mentre si apprestava a scendere dall'altare e si segnava per farsi perdonare. Il Druida che stava officiando la cerimonia interrotta dalla comparsa dei quattro, riconobbe Greenleaf come un suo simile e comprese il rituale che il semi-Elfo stava lentamente eseguendo per chiedere perdono, dopo essere sceso anch'egli dal sacro blocco di pietra.

«Il Tutto accetterà con clemenza» disse il Druida al collega. Poi qualcosa scattò nella sua mente, come mostrò il rapido susseguirsi di espressioni sul suo volto mentre guardava Curley. «Io... io... chiedo perdono a *te*, Grande Armoniosità. Avere una persona di condizione tanto elevata nel mio umile boschetto...» Lasciò in sospeso la frase, torcendosi le mani e guardando l'ometto calvo e rotondo: aveva riconosciuto in Greenleaf un Druida molto, molto potente.

In quello stesso momento Lady Evaleigh gridò: «Anche tu, Lord Gellor?»

A ciò l'ansia del Druida raddoppiò, perché il nome di Gellor era ben noto da quelle parti. Chi potevano essere gli altri due? La Baronessa aveva riconosciuto l'uomo con gli occhi grigi... Poteva essere di condizione ancor più elevata della Grande Armonia di nome Greenleaf e dell'esimio nobiluomo di nome Gellor? Il Druida decise di non rischiare. «E anche a voi, gentili signori, estendo le mie scuse, e quelle dei fedeli qui riuniti per la celebrazione del Solstizio d'Estate di questa notte...»

«Solstizio d'Estate?» La domanda venne dal bardo. «Hai detto Solstizio d'Estate?»

«Be', naturalmente, io... Sì, mio signore. Domani è il Solstizio d'Estate, e ovviamente noi...» Il Druida si interruppe a metà frase, perché Gellor si era girato con un'espressione sconcertata dipinta sul volto.

«Siamo rimasti in trappola per quasi nove mesi» disse ai tre che gli stavano di fronte. Il suo volto era livido. «Tanto tempo... tanto tempo perduto! Certamente abbiamo fallito la missione!»

Erano parole drammatiche, ma Gellor aveva detto la verità: un periodo tanto lungo avrebbe certamente permesso ai loro nemici di agire senza doversi preoccupare dell'unica forza in grado di opporsi ai loro piani. Lui, Gord, aveva tentato e aveva fallito.

Ma... no! Là nessuno era in preda alla disperazione, né sopraffatto dalle

forze del Male, né gemente sotto il giogo della schiavitù e della degradazione. Il giovane avventuriero si rivolse direttamente a Evaleigh, ignorando il resto dell'assemblea. «Mia buona Baronessa, Lady Evaleigh, siamo stati assenti da questo mondo per un considerevole lasso di tempo e siamo appena tornati, come hai visto tu stessa. Dimmi, ti prego. Che notizie hai della grande battaglia fra il Bene e il Male? Le Tenebre Supreme hanno fatto progressi?»

«Tenebre?» Sul volto grazioso di Evaleigh si dipinse un'espressione stupita, poi i suoi begli occhi dalle mille sfumature lilla si spalancarono. «Oh, intendi dire la divinità malefica, quella che chiamano Tharizdun.»

«Esattamente.»

«Stanno costruendo un grande tempio in suo onore nella nostra capitale» raccontò Evaleigh. «La scorsa primavera vi è stato grande giubilo fra coloro che servono gli Inferi, e anche un notevole spargimento di sangue.»

I quattro le si avvicinarono increduli. Il marito della giovane non era presente, ma numerosi cavalieri, ufficiali, attendenti, guardie e servitori affollavano il luogo; gruppi di nobili con il loro seguito e molte altre persone provenienti dai dintorni erano intervenuti per partecipare alla festa druidica. Il boschetto era piuttosto grande, mentre la valletta e i cerchi di monoliti erano più piccoli. Dovevano essere presenti circa trecento persone.

All'avvicinarsi dei quattro intrusi, i cavalieri e le guardie di Evaleigh si portarono davanti alla loro signora, sguainando le spade o puntando le balestre. «Altolà, signori! Guardie!» ordinò Evaleigh. «Sono nobili di grande casato e possono avvicinarsi quanto vogliono». Qualcuno dei cavalieri brontolò, ma la questione era stata risolta.

«Non capisco, Madonna» disse lentamente Gellor. «Sembra che siamo rimasti lontani per troppo tempo. Sebbene questo non sia il luogo opportuno per simili discorsi, imploro la tua indulgenza. Vorresti favorirci un resoconto dettagliato?»

«Naturalmente, Lord Gellor» rispose Evaleigh, con un sorriso così dolce che avrebbe conquistato qualsiasi cuore. «Le oscure creature che onoravano l'Abisso e i Demoni furono richiamate all'ordine da quelli al servizio degli Inferi. Assieme a loro c'erano alcuni chierici bizzarramente vestiti: i sacerdoti della divinità da poco risorta, Tharizdun. Dopo parecchie rivolte e lotte intestine, gli adoratori dei Demoni furono uccisi o convertiti, e ora è stata proclamata l'amnistia generale; i vecchi templi dedicati a Orcus e ai suoi accoliti vengono abbattuti o semplicemente abbandonati, e tutti i fautori del Male giurano fedeltà a Tharizdun.»

«Non credo alle mie orecchie!» L'esclamazione sfuggì dalle labbra di Gord prima che potesse impedirlo. «Beh» aggiunse in fretta, «tu sei in grado di saperlo molto meglio di me. Ma la Quintessenza del Male sicuramente ha seminato sangue e sofferenze nel nostro mondo!»

«Io non me ne sono accorta, Gord... Sir Gord» si affrettò a precisare Evaleigh, un po' imbarazzata per aver ostentato familiarità davanti alla folla in ascolto. «Sono poche le sette infernali alle quali richiediamo denaro o che paghiamo. I sacerdoti di Tharizdun hanno sollecitato e ottenuto il riconoscimento e un posto nel nostro concilio e in quelli di altri luoghi, penso. Sangue? Solo quello dei servitori dei Demoni. Sofferenze? No. Sembra che coloro che obbediscono a Tharizdun abbiano contribuito alla diminuzione delle azioni malvagie, abbiano abolito la maggior parte delle attività contestate dagli appartenenti ad altri culti e abbiano fatto trionfare la ragione e l'ordine, ragione che va al di là di coloro che prima credevano nei principi delle tenebre. Ho sentito che in effetti molte persone si stanno convertendo al servizio di colui che tu chiami 'Quintessenza del Male'.»

I quattro si guardarono increduli. «Sono notizie stupefacenti, Madonna» riuscì finalmente a dire Gord.

«Forse. Perché vi interessano tanto?» Sembrava una domanda più che logica, date le circostanze.

Greenleaf si guardò intorno mentre Evaleigh parlava. Quando nominò i devoti degli Inferi, il Druida alto, sacerdote di quel luogo, rivolse al semi-Elfo uno sguardo strano, perplesso. Sembrava che gli stesse chiedendo: «Sei diventato un fedele dei Demoni?» Curley era turbato. «Forse posso spiegare che...» cominciò.

«No» lo interruppe Gellor. «Meglio che lo faccia io. O tu, Gord.»

Il giovane campione dell'Equilibrio guardò l'amico, poi annuì. Evaleigh osservò lo scambio di sguardi dall'alto del piedistallo che la separava dagli altri per via del suo titolo nobiliare, superiore a quello dei presenti. «Madonna» disse Gord, voltandosi per guardarla in viso. «Siamo così preoccupati a causa di un incarico di massima importanza affidato a me e ai miei tre compagni». Si spostò in avanti, avvicinandosi agli amici e alla Baronessa di Ratik.

«Ho giurato sulla mia anima e sulla mia spada» disse in tono enfatico, carezzando con la mano l'elsa nera dello spadone. La mano si chiuse sull'elsa, e con un movimento fulmineo, Gord estrasse il Terrore dei Cuori Malvagi dal fodero, balzando contemporaneamente in avanti e colpendo. La lama nera penetrò nel petto di Evaleigh, le trapassò il cuore e uscì da

sopra la scapola. Un urlo acutissimo sgorgò dalle belle labbra della donna ed echeggiò nella radura.

Chert non capiva che cosa stesse accadendo, ma brandì ugualmente l'ascia da battaglia: avrebbe combattuto al fianco di Gord; poi udì il trovatore intonare un canto di condanna del Male, e quel suono lo rassicurò. I cavalieri e le guardie che accompagnavano la Baronessa si gettarono all'attacco, e Chert cominciò a menare colpi a destra e a manca, facendo sibilare furiosamente la lama della sua ascia.

Greenleaf teneva pronta la verga, ma prima pronunciò una potente parola magica; attese un istante, poi roteò la verga in semicerchio. Là dove aveva puntato l'estremità smussata, dal terreno cominciò a spuntare un groviglio di rose selvatiche, cardi e spine. Ripeté il gesto altre tre volte, e nessun assalitore poté più avvicinarsi ai quattro senza fare prima i conti con la barriera di spine, alta parecchi metri e spessa come le mura di un castello.

Soddisfatto, Curley si accinse ad affrontare la marmaglia di assalitori infuriati che Gord, Chert e Gellor già stavano combattendo con le loro armi. Il Druida per il momento non fece uscire la punta di lancia dal robusto bastone di legno antico, ma lo impugnò invece come se fosse stata una bacchetta. «Correte qui, compagni!» gridò. Il più velocemente possibile, i tre amici si liberarono degli avversari e corsero là dove Greenleaf li aspettava.

Da dove si trovava, Gord ebbe l'impressione che il cielo si squarciasse. Chert si coprì le orecchie con le mani, Gellor si chinò, socchiudendo gli occhi. Dal bastone del Druida era improvvisamente esploso un boato tremendo, forte come il più forte rombo di tuono, che aveva squassato il cielo proprio sopra di loro; contemporaneamente, dalla verga era scaturito un fulmine di crepitante energia.

Il tremendo frastuono fece cadere a terra alcuni degli assalitori, mentre altri fuggivano gridando per il terrore. Anche l'abbagliante scarica di energia elettrica seminò lo scompiglio fra i nemici: colpì, rimbalzò e colpì di nuovo, bruciando, carbonizzando e uccidendo indiscriminatamente con esplosioni e sfrigolii agghiaccianti. Gord, Chert e il bardo avevano ammazzato una mezza dozzina di guerrieri del seguito di Evaleigh; l'attacco magico scatenato dalla verga di Greenleaf ne aveva eliminati molti altri, eppure, la masnada alle loro spalle continuava a urlare e attaccare la barriera spinosa.

«Quella spada è un portento, Gord!» osservò il trovatore guercio, in tono di ammirazione.

«Sì» concordò Gord, indirizzando lo sguardo nel punto in cui la carcassa

avvizzita della Strega morta che aveva finto di essere Evaleigh andava decomponendosi in una polvere ributtante. «Trova quasi sempre il cuore, e assorbe tutta la forza dai malvagi.»

«In questa circostanza tendo a preferire la verga di Curley» disse Chert, posando i palmi callosi sull'estremità di acciaio del grosso manico di Brool. «Tuttavia, considerando il numero dei nemici ancora in gioco, e il loro comprensibile desiderio di ridurci a brandelli, faremmo meglio a risparmiare fiato per lo scontro imminente.»

Gellor rise, e Gord annuì torvo. Poi il Druida semi-Elfo disse: «Se fino a qui lo spettacolo vi è piaciuto, aspettate di vedere il seguito!»

«Perché?» chiese Gellor.

«Darò loro una lezione» spiegò il Druida, per tutta risposta.

«Non ce n'è bisogno» disse Gord. «Tutto ciò che dobbiamo fare è salire sulla predella dove sedeva la Strega.»

«E allora usciamo da questo dannato porcile!» tuonò Chert. «Non ne posso più di ammazzare questi maiali!»

Senza esitare, tutti e quattro salirono il gradino che li avrebbe trasferiti dal luogo in cui si trovavano - qualunque esso fosse - in qualche altro covo di pericoli. La carcassa della Strega infernale si sgretolò definitivamente sotto il loro peso.

La scena silvestre svanì, ma non la luce verde; gli avventurieri si ritrovarono immersi in un intenso verde smeraldo, il colore dei raggi del sole filtrati attraverso braccia e braccia di acqua marina. Nei pressi nuotavano squali enormi, e nessuno dei quattro riusciva a spiccicar parola.

In effetti, quell'improvviso e involontario tuffo negli abissi sottomarini dava loro soltanto pochi secondi per agire: forse sarebbero sopravvissuti per un minuto o due, anche se non avevano potuto riempirsi i polmoni d'aria prima di finire intrappolati sotto tutta quell'acqua e, prima di consumare l'ultima goccia di ossigeno, avrebbero dovuto localizzare il gradino che li avrebbe portati lontano da quel nuovo ricettacolo di morte.

La visibilità era limitata a venti-trenta metri, e in quel raggio c'erano diversi luoghi in cui avrebbe potuto trovarsi il gradino: davanti a loro ondeggiava una fitta macchia di fuchi giganteschi; alla loro destra un pendio non troppo scosceso portava ad alcune rocce, nelle quali era ben evidente l'apertura di una caverna; a sinistra, invece, c'erano dei molluschi bivalvi giganteschi, e alle loro spalle, al limite della visibilità, correva una lunga barriera corallina. Squali tigre e grandi squali azzurri nuotavano sopra le loro teste e tutto intorno a loro.

Gord, i capelli che gli fluttuavano sopra il capo come sottili alghe nere, tirò Gellor per i vestiti, gli indicò qualcosa e cominciò a spostarsi il più rapidamente possibile in direzione dei grossi molluschi; agli altri non restò che seguirlo.

I molluschi erano di dimensioni diverse: i più piccoli misuravano meno di un metro di diametro, i più grandi andavano dal metro al metro e mezzo; uno più mostruoso degli altri raggiungeva i due metri e mezzo di diametro e di spessore: era proprio quello che Gord voleva raggiungere. Il giovane ladro si lanciò direttamente verso le sue valve spalancate: i polmoni che sembravano scoppiargli e gli squali che nuotavano nelle vicinanze lo facevano avanzare più in fretta.

Quando fu vicino alla creatura, si fermò, raccolse una pietra dal fondo sabbioso e gliela scagliò addosso.

Il proiettile viaggiò al rallentatore, ma la mira di Gord era perfetta: il sasso finì nella conchiglia aperta e, quando colpì il muscolo interno, l'animale chiuse le valve con tale violenza da creare una corrente fortissima, che fece barcollare il giovane avventuriero. I tre compagni arrivarono un istante dopo, mentre gli squali dalle pinne rigide si stavano avvicinando sempre più velocemente.

Chert era in testa; vide Gord appoggiare i piedi sulla conchiglia chiusa e svanire. Il robusto uomo delle colline imitò subito l'amico, seguito da Gellor e da Curley. Uno squalo azzurro attaccò una frazione di secondo troppo tardi: chiuse le zanne a vuoto, e poi sfrecciò via deluso nell'acqua verde.

I quattro ora si trovavano su un'isoletta di sabbia e rocce; non vi cresceva nulla, ed era circondata soltanto dall'infinita distesa di un oceano. Il sole era alto e picchiava impietosamente. Non c'era un filo d'ombra, né una goccia d'acqua dolce.

«Siamo finiti in un gran brutto posto» osservò Gord. «Ma almeno dovrebbe essere semplice individuare la porta magica per uscire di qui». Tutti si dissero d'accordo, tranne Gellor. Si misero immediatamente a perlustrare le poche dozzine di metri quadrati dell'isoletta in cerca del gradino nascosto, ma neppure l'occhio fatato del trovatore riuscì a scoprire il minimo indizio.

«Mi è venuto un dubbio tremendo» disse infine Greenleaf. «E se quello schifoso mascalzone avesse messo un gradino falso nella sua ultima trappola?»

Nessuno dei quattro avventurieri aveva considerato un'eventualità del genere. Gravestone avrebbe potuto servirsi di un trucco simile: una porta

secondaria per portarli in un luogo senza via d'uscita? «Potrebbe essere» disse Gord, «ma la Legge dell'Equilibrio non è così debole, non ancora. Penso che stiamo semplicemente cercando nel posto sbagliato». «Dove possiamo guardare ancora?» chiese Chert, irritato. Con un ampio gesto del braccio Gellor indicò l'infinita distesa del mare che li circondava. Il barbaro deglutì percettibilmente. «Sì, non ci avevo pensato, amico» disse, guardando le onde con evidente preoccupazione.

«No, non sono d'accordo nemmeno su questo punto, bardo» obiettò fermamente Gord. «In effetti ogni volta abbiamo dovuto *salire*. Cercare sott'acqua sarebbe una follia, penso. Dev'esserci un luogo in alto...»

Greenleaf fece spallucce e riprese a perlustrare la piccola zolla di terra secca; gli altri tre lo imitarono. Percorsero avanti e indietro l'isoletta una ventina di volte, ma fu tutto inutile. «Non c'è nessun gradino che salga» disse alla fine Gellor. «Ti sei sbagliato, Gord.»

«Forse, ma forse no. Ho un'altra idea.»

«Be', abbiamo tutto il tempo di sentirla, penso» disse Curley, mentre si sedeva stancamente, il volto tirato e gli occhi cerchiati. «Ma non farla troppo lunga. L'acqua salata si sta asciugando e i vestiti cominciano a pizzicarmi la pelle.»

«Il primo gradino era quasi trasparente, nessuno lo poteva vedere tranne Gellor e distava appena tre metri dal punto in cui ci trovavamo. Anche questo potrebbe essere altrettanto difficile da individuare.»

«Giusto» ammise il bardo. «Ma dove guardiamo?»

«In alto!» esclamò Gord con tono deciso.

«In aria?» chiese Curley, con una risata sarcastica.

«Puoi trasformarti in uccello, no?» chiese Chert, con un'ispirazione improvvisa. «Perché non lo fai? Svolazza un po' intorno a questa isoletta poco accogliente e vedi che cosa riesci a scorgere da lassù!»

Gord diede una pacca sulla schiena al barbaro. «Non ci avevo pensato, amico, ma hai detto proprio bene. Curley, fai quello che ha appena suggerito Chert.»

In un istante il Druida cominciò a ondeggiare sotto i loro occhi: il contorno del suo corpo mutava rapidamente, la sua sagoma si condensava finché al suo posto non comparve un grosso pellicano. Gord indicò il cielo con le mani e pestò il piede per l'impazienza. Il pellicano Curley starnazzò, fece qualche passo, batté le ali e si alzò pesantemente in volo. Poi cominciò a volare con la lentezza tipica della sua specie, verso l'alto, in cerchio, fino a raggiungere un'altezza di circa trenta metri; quindi si gettò in pic-

chiata, scese a spirale e planò dolcemente, atterrando accanto a loro.

«Be'?» chiese Gord in tono brusco.

«Braawk!» strillò il pellicano, irritato.

«Va bene, va bene» disse il giovane campione, rassegnato. «Per favore, rispettabile Druida, riprendi le tue sembianze e riferisci che cos'hai visto.»

Greenleaf sembrò sbucar fuori dal pellicano. Quando le zampe palmate tornarono a essere le appendici con tanto di stivali adatte a un semi-Elfo, il Druida sorrise ai suoi ansiosi compagni. «È lassù, chiaramente visibile, a non più di sei metri d'altezza. Si trova proprio sopra il centro dell'isoletta.»

«Come ci arriviamo?» chiese l'uomo delle colline.

«Con una corda» mormorò Gord, estraendone la cima e cominciando a fare un cappio. Quando la lanciò in aria, la corda si ancorò apparentemente intorno al nulla: Gord vi si arrampicò agilmente e rimase sospeso, quasi si trovasse in uno stato di levitazione.

«Non sono ancora stato trasportato in nessun altro posto» gridò, «quindi immagino che la corda dev'essersi agganciata al bordo della porta. Chert, aiuta Curley ad arrampicarsi; io lo tirerò su prima di cambiare posizione. Poi verrai su tu e aiuterai Gellor. Uno di voi si ricordi di prendere la corda!»

Quando arrivò, il Druida costrinse Gord a spostarsi verso il centro dell'apertura: allora il giovane sparì. Infine, salì anche Chert e prese il posto di Greenleaf, che a sua volta era sparito.

«Non so come liberare la corda» gridò Chert al bardo che si stava arrampicando. «Ci riesci tu?»

«No, maledizione!» rispose Gellor, che si lambiccava il cervello come un forsennato. Gli sembrava di ricordare le parole magiche di Gord che comandavano la corda fatata di crine di cavallo, ma se avesse commesso un errore? In quel momento raggiunse la piattaforma, e la faccenda si risolse da sola. Mentre si spostava per far posto al bardo, Chert inciampò e cadde. Annaspò disperatamente, si aggrappò con una delle grosse mani alla giubba di cuoio borchiato di Gellor e non mollò la presa; entrambi, quindi, ruzzolarono indecorosamente all'interno della nuova sacca interdimensionale creata da Gravestone.

Non c'era niente in quel posto: l'aria sembrava pervasa da una luminosità grigiastra, ma non c'era né sole, né luna, e neppure cielo. Erano chiusi in una bolla, una bolla di pietra. «Fuori dalla tana del grande lombrico...» disse lentamente Chert, guardandosi intorno.

«E nelle fauci del Drago in attesa» completò Gord. «È peggio di prima!»

«Questa volta sono d'accordo con te» disse Gellor. «Non vedo gradini da nessuna parte; e non possono essercene di invisibili, qui.»

«Chi di voi ha la corda?» chiese il giovane ladro, senza distogliere gli occhi dalla cupola del soffitto soprastante.

«Ah, be', ehm...» fece Chert.

«È rimasta lì. È perduta, Gord, ma non per colpa nostra» gli spiegò il bardo. Naturalmente non gli raccontò esattamente com'era andata. «Pensavi che ci sarebbe stata utile in questa tomba?»

«Forse...» rispose il ladro acrobata in tono distratto, come se la faccenda della corda non gli sembrasse più così importante. «Vedete lassù, all'apice del soffitto? Mi pare che ci sia una pietra sporgente a forma di uncino.»

«La vedo. E allora?» chiese Chert.

«Ma è ovvio: l'uscita della trappola è per di là» spiegò Gord pazientemente, mentre continuava a esaminare la cupola di granito. «Mettendo i piedi sul soffitto, che è la controparte del pavimento, si arriverà al prossimo gradino.»

Il dilemma fu finalmente risolto dallo stesso Gord: rovistò in un'altra delle tasche nascoste nella spessa cintura che portava attorno alla vita e ne trasse numerosi anelli incantati, uno dei quali aveva poteri sull'aria. «La sua forza riesce tranquillamente a sollevare due persone. Tu, Gellor, lo infilerai e porterai Curley su con te; quando toccherai il soffitto con gli stivali, dovrai sfilarti l'anello dal dito. Fai in fretta, perché se lo portassi con te attraverso la porta magica, io e Chert rimarremo bloccati qui per sempre.»

La cosa riuscì per un pelo. Allora Gord si infilò al dito il cerchietto di metallo antico e si sollevò in aria, abbracciato strettamente a Chert. Poi, con un'ultima spinta verso l'alto e una capriola a mezz'aria, i due raggiunsero i compagni.

Il luogo in cui si ritrovarono ora i quattro era totalmente alieno; il paesaggio aveva forme talmente distorte, un cielo dal colore talmente stridente e un'atmosfera talmente allucinante che tutti ne rimasero profondamente scossi. Qualunque fosse l'essenza che pervadeva quel mondo lontano, aveva l'effetto di corrodere la mente, di squassare il cervello e di insinuare la follia. In un modo o nell'altro, Gellor riuscì a intonare una ballata eroica, a prendere la piccola *kanteel* d'avorio intarsiata d'oro con le corde d'argento e a scacciare la pazzia che altrimenti li avrebbe sopraffatti. Il gradino era l'elemento più rivoltante di tutto il paesaggio, ma nonostante tutto, trovarono la forza psichica di salirvi.

Arrivarono quindi in una fitta giungla di tentacoli di diversi colori, tutti

dotati di ventose, veleni, artigli, uncini e così via. Ogni singola protuberanza cercava di afferrare, di uccidere e di divorare: due, tre, quattro, cinque, addirittura dieci tentacoli che circondavano bocche simili a sfinteri nelle quali sarebbe finita la vittima. Per uccidere quegli orrori bisognava amputare quei grossi vermi assalitori, colpirli con la magia e con le armi. Sotto il groviglio più fitto e pericoloso di tentacoli uncinati si celava il gradino.

La porta magica condusse i quattro in una palude fetida dall'aria densa di miasmi ammorbanti, nella quale ronzavano sciami di insetti mordaci; nella melma e nell'acqua pullulavano sanguisughe e altri parassiti del genere. Il luogo in cui si trovava il gradino successivo era facilmente visibile: si trattava di un appezzamento di terreno sopraelevato piuttosto lontano; distava solo cinque o sei leghe a volo di corvo, ma tradotto in termini reali avrebbe significato cinque o sei giorni di marce forzate attraverso quei putridi acquitrini.

Viaggiarono così per un'ora soltanto, ma compresero immediatamente che, se avessero continuato in quel modo, nel giro di un'altra ora si sarebbero ritrovati vittime di chissà quale morbo mortale e mezzi divorati dai vermi; il tutto in mezzo a muggiti mostruosi e ai gracidii della fauna che sguazzava in quella palude fetida. Il che pose fine agli indugi. Curley Greenleaf, come ultima risorsa, utilizzò i poteri magici rimastigli per creare un veicolo infuocato che li avrebbe trasportati fino al gradino. I quattro impiegarono parecchio tempo per accendere un fuoco di dimensioni sufficienti a completare l'incantesimo, ma alla fine ci riuscirono; il cocchio di fuoco si mise in viaggio e dopo un po' atterrò tranquillamente sul gradino.

La dimensione successiva fu anche peggio delle altre, perché la porta magica li aveva proiettati nello spazio fra le galassie, e il vuoto gelido e privo di aria li avrebbe uccisi in un istante se non fosse stato per la presenza del campione dell'Equilibrio: i poteri che custodiva riuscirono a spingerlo assieme ai suoi compagni sul gradino fatato seguente nello stesso istante in cui il *dweomer* maligno di Gravestone li fece precipitare nel vuoto glaciale e senz'aria in cui avrebbero dovuto morire.

«È giunto il momento di riposare» disse Gord, con voce stanca e affaticata.

«Questa zona ha un aspetto un po' più rassicurante, rispetto a quelle che abbiamo incontrato finora» disse Gellor, scrutando i dintorni. «Almeno così sembra...» Era un paesaggio bizzarro, una pianura di dimensioni infinite che pullulava di rampe di scale.

«Abbiamo tutti bisogno di qualche trattamento che liberi il nostro corpo dai miasmi pestilenziali della palude» disse il Druida in tono fermo. «Alcuni di noi hanno ferite e altre lesioni che vanno immediatamente curate. Me ne occuperò io mentre ci riposiamo un po'» concluse Curley.

A Gord fu riservato un trattamento speciale, perché era lui a impersonificare la speranza dell'Equilibrio; poi Greenleaf si occupò di se stesso, nel caso fosse stato contagiato da qualche strana malattia. Chert si era addormentato di colpo, come faceva sempre quando ne aveva l'occasione. Il trovatore trascorse un po' di tempo a perlustrare i dintorni, ma poi si mise anche lui a sonnecchiare. «Hanno fatto venire sonno anche a me» sbadigliò Gord, rivolto a Curley. «Quando avrai finito di curare Gellor e Chert, svegliami.»

«Ci penso io» borbottò Gellor. «Non dormo davvero. Tengo sempre un occhio aperto.»

Gord ridacchiò a quella battuta, e anche Curley rise. «Ben detto, caro menestrello uccel di bosco» commentò. «Dopo essermi curato, avrò bisogno di un sonnellino e di un po' di tempo per meditare. Sveglia Chert, se ti serve qualcuno per fare la guardia, ma non disturbare me». Gellor annuì; Gord stava già dormendo e così il Druida si allungò sul terreno morbido e dopo qualche secondo, cominciò a russare dolcemente.

Quando si svegliò, non riuscì a capire per quanto tempo avesse dormito; vide che tutti gli altri erano ancora addormentati, ma dal momento che non sembrava essere accaduto niente di grave, liquidò l'incidente con un'alzata di spalle e cominciò le preghiere e le meditazioni. Non gli sarebbe stato affatto difficile restare all'erta con un angolino della propria mente, se riusciva a fare tutto il resto, specialmente dal momento che si sentiva tanto sicuro di sé e a proprio agio.

«Come va?» La frase fece sussultare il Druida, perché non aveva visto che il giovane ladro si era svegliato e gli si era avvicinato. Gord notò la sua sorpresa e sorrise. «Eri profondamente immerso nelle tue meditazioni, amico, perciò ho fatto piano. Sono sorpreso io stesso di vedere che l'unico sveglio sei tu. Di solito, è il nostro barbagrigia a svegliarci.»

«Mmm... Sono quasi pronto per nuove imprese». Greenleaf scosse il capo, poi si corresse. «Non sono riuscito a recuperare i miei poteri maggiori... forse il sonnellino non è stato poi così lungo.»

«No... L'istinto mi dice che abbiamo dormito molto» ribatté Gord. «Ehi! Sentinella inutile e guardia mancata! Svegliati!» Mentre diceva così, si avvicinò a Gellor e lo scosse leggermente con la punta del piede. Non si po-

teva mai sapere quale sarebbe stata la sua reazione al risveglio. Gellor si mosse e si mise a sedere: sembrava ancora stanco e aveva le membra intorpidite.

«Mi dispiace» disse. «Sono ancora intontito dal sonno». Dopo essersi stiracchiato e aver sbattuto le palpebre, il bardo finalmente si alzò e raggiunse Gord.

Svegliare il barbaro fu un'impresa più difficile, ma dopo parecchi tentativi, Gord e Gellor ci riuscirono. «Lasciatemi riposare ancora un po'» bofonchiò Chert, ancora mezzo addormentato. «Queste dannate trappole mi hanno distrutto! E poi, che fretta c'è? Lo scalino che ci serve è il più piccolo che possiamo vedere, e il tempo qui non ha significato. Possiamo dormire quanto vogliamo, e poi ce ne andremo senza problemi.»

«Sciocchezze!» sbottò Gellor. «Perché dici fesserie?»

«Per via del mio sogno, limpido come il vetro di Hardby. Scommetto la vita che era veritiero.»

«Perderai la scommessa, se resti ancora qui» disse Gord, con voce piena di sarcasmo. «Niente di tutto ciò che escogita Gravestone è vero, a parte il male è la morte!» Cercò di far sedere l'uomo delle colline e, con l'aiuto di Gellor, ci riuscì. Poi gridò: «Vieni qui, Druida, e usa le mani e le parole per guarire questi due eroi. Dobbiamo trovare il modo di andarcene da questo posto che induce al sonno: è estremamente pericoloso!»

Gord aveva ragione. Quell'atmosfera letargica, quel senso di debolezza, quel bisogno crescente di dormire, dormire, dormire caratterizzavano la sostanza dello spazio nel quale erano stati trasportati dal quattordicesimo gradino.

Si misero in marcia verso le rampe di scale che spuntavano un po' dovunque, simili a bizzarre escrescenze del terreno, e a ogni passo i piedi sembravano diventare sempre più pesanti.

La situazione era critica, ma Gord aveva intuito correttamente che una parte del sogno di Chert era veritiera. Dovevano scegliere una scala e raggiungerla senza perdere tempo, e il giovane si augurò di tutto cuore che la rampa cui si era riferito Chert fosse quella giusta. Aveva intuito giusto, e lui e i suoi compagni riuscirono a malapena a passare sulla nuova piattaforma prima di soccombere ad un sonno senza fine.

Qualche sorso da una bottiglia fatata offerta dal bardo, e i quattro ritrovarono la forza e il vigore necessari per affrontare un luogo molto simile a una gigantesca carta moschicida, popolata da orrori volanti, pronti a divorare qualsiasi creatura rimanesse inchiodata a terra, incapace di difendersi.

Gord e i suoi amici dovettero salire proprio su una di queste creature volanti per trasferirsi magicamente nella scena seguente.

La forza residua dell'elisir offerto da Gellor, oltre ai suoi gesti propiziatori, infusero ai quattro la capacità di resistere al dolore tremendo che caratterizzava la zona successiva, uno strazio causato dalle scene, dai rumori, dagli odori e dal contatto stesso con la sostanza del terreno. Nel punto in cui il tormento era più intenso, si trovava anche il gradino per uscire.

«Ti giuro sulla mia vita, Gord» sbottò Chert, «che una parete liscia di ghiaccio davanti e un orso delle caverne infuriato didietro mi sembrerebbero una bazzecola, a confronto dei passatempi che hai saputo offrirci». Chert pronunciò queste parole mentre scivolavano a tutta birra verso un precipizio, lungo un pendio ricoperto di limo.

«Se tu e Gellor non aveste combinato pasticci e non aveste perso...» cominciò a lamentarsi Gord, poi però, decise che non era il caso di sprecar fiato: bisognava fare qualcosa per metter fine all'incubo che stavano vivendo. Rotolando su se stesso, Gord si portò in testa al gruppo, poi impugnò il pugnale fatato con l'intenzione di conficcarlo nel terreno e usarlo come appiglio. Greenleaf gli scivolò accanto, mentre Chert riuscì ad afferrare la cintura di Gord e Gellor ad aggrapparsi alla gamba di Chert. Disperato, il Druida formulò uno dei suoi incantesimi meno potenti: il *dweomer* fece indurire il limo e lo fece crescere, cosicché Curley riuscì a fermarsi proprio a pochi metri dal precipizio.

Allontanatisi dal mondo del limo, i quattro si ritrovarono in un luogo in cui ingranaggi giganteschi con denti cigolanti e aguzzi si muovevano lenti e inesorabili, minacciando di farli tutti a pezzi. «Sembra l'invenzione di qualche scienziato pazzo» fu tutto ciò che Gord riuscì a dire. Chert individuò la via da seguire: diede l'esempio aggrappandosi saldamente a una delle ruote dentate che giravano liberamente e salendo con essa finché non vide una piccola sporgenza. Era proprio quella che fungeva da scalino: i quattro vi salirono e, come d'incanto, abbandonarono quel mondo di meccanismi imponenti.

Poi vi fu un luogo che pullulava di sagome metalliche animate, di forma geometrica e di intenti maligni, un deserto alcalino, una semi-dimensione in cui una bocca gigantesca si apriva e si chiudeva di scatto nel tentativo di ingoiarli. Da lì si ritrovarono in una scena preistorica, brulicante di mostri simili a dinosauri; poi in una città d'ottone abitata da creature di fiamma. Curley Greenleaf si occupò della Città d'Ottone e degli *Efreet*; il Sultano di quegli esseri elementali guidò il gruppo nel luogo in cui si apriva una porta

magica che aggirava parecchie delle trappole create da Gravestone. I quattro salirono una scala a chiocciola, che li portò direttamente nella cinquantesima dimensione. Qui il Druida si trovò faccia a faccia con la manifestazione di Infestix nota come Nerull; Chert vide il Duca diabolico, Amon; il trovatore affrontò il signore infernale Hafdoligor Kaathbaen, dominatore del regno dei Non-morti, e Gord si trovò di fronte niente di meno che a Tharizdun in persona!

Sembrava che fosse finalmente giunta la sfida finale per ognuno di loro. Come avrebbero reagito? La reazione fu la stessa per tutti, ma fu una reazione strana. Invece di lanciarsi all'attacco o di mettersi in guardia, i cinque rimasero in piedi, immobili e incuranti di tutto. Non c'era più coraggio e determinazione nella loro anima, ma un senso di oppressione, una disperazione, un'angoscia quale mai avevano provato prima.

Capitolo 12

«Andatevene!» ordinò Infestix, con la sua voce oscena. I Demoni e le creature infernali che servivano il Grande Signore si affrettarono a obbedire. «Che nessuno entri finché non lo richiederò personalmente» aggiunse, mentre l'ultimo dei suoi servitori se ne andava, un essere spettrale della specie degli Infetti, che si profuse in un profondo inchino prima di chiudersi la porta alle spalle.

Ora Infestix era solo nella stanza, una sala delle udienze secondaria che apprezzava particolarmente perché grazie alla sua posizione gli permetteva un facile accesso a moltissimi altri luoghi. Il signore degli Inferi si adagiò sulla grande sedia; le sue sembianze mutarono in quelle di Nerull, lo scheletrico Dio della Morte, e nelle sue mani apparve la terribile falce impugnata da quella divinità. Poi si alzò dal sedile con la rapidità e l'agilità di un giovane pieno di vigore, quasi non fosse il mostro ossuto, vecchio di secoli e carico di piaghe che era in realtà. Scoppiò in una risata sonora e metallica e agitò la falce, la cui lama arrugginita e macchiata di sangue intonò un canto di morte estremamente piacevole per le sue orecchie.

«I pianeti si stanno lentamente allineando, e tutti i segni e i portenti sono favorevoli» cantilenò Nerull ad alta voce. Non c'era nessuno a sentirlo, naturalmente. Non aveva voluto rivelare la notizia a nessuno, perché lui solo sarebbe presto divenuto l'Eletto di Tharizdun: nessun Signore dei Diavoli, nessun capo di altre forze in tutti gli Inferi era mai riuscito neppure lontanamente a compiere un'impresa grande quanto quella di Infestix-Nerull!

Si stava avvicinando il momento del suo trionfo, il compimento ultimo di tutto ciò che aveva sempre desiderato. Interruppe la sua macabra danza, fece sibilare in aria la falce dalla lunga lama, e là dove essa era passata, apparvero il Tarre e il Flanaess.

«Fammi vedere i combattimenti» ordinò. Comparvero allora linee sottili di figurette, che lottavano e si uccidevano in una sorta di riedizione degli eventi accaduti nelle ultime settimane. I soldati del Grande Regno combattevano su *tutti* i fronti, uccidendo i cavalieri e i fanti di Nyrond, Almor e della Lega del Nodo di Ferro e venendo uccisi a loro volta; le forze di Iuz e dei suoi alleati avanzavano a sud, a est e a ovest, e venivano colpite e respinte; le legioni della Confraternita Scarlatta marciavano, combattevano, subivano gravi perdite; le truppe Bakluniane affrontavano i nomadi e altri selvaggi, mentre i Nani e gli Elfi si difendevano strenuamente dalle orde infinite di umanoidi che sciamavano dal Pomarj. Dappertutto regnavano la distruzione, la fame e le sofferenze.

Nerull esplose di nuovo nella sua stridula risata funerea, ripassò la falce sopra la scena, e tutto svanì, tranne i morti, i quali, a migliaia, si alzarono e marciarono in formazione, secondo la volontà del loro signore. In realtà molti di quei defunti sarebbero giunti nell'Ade e in altri regni degli Inferi sotto il dominio di Infestix e sarebbero diventati soldati al servizio dell'oscura causa di Tharizdun.

«Perfetto» sibilò il Demonio, facendo svanire gli spettri. «Né la Legge né il Caos ora possono governare. Quale guerra ha mai portato la prosperità?» aggiunse, con una risatina crudele. «Ti sto spianando la strada, Grande Signore del Male» urlò, e una specie di lieve rintocco nella penombra sembrò indicare che il Signore delle Tenebre aveva sentito e si stava sforzando di uscire dalla sua prigione.

«Guarda, nobile Tharizdun!» gridò il Re degli Inferi, tagliando nuovamente l'aria densa della stanza con la falce. Apparvero allora alcune scene della guerra che si stava combattendo negli Inferi. Demoni grandi e piccoli lottavano contro i propri simili e contro gli agenti dei Nove Inferni e dell'Ade. Tre piccole luci color ametista, brillanti come stelle, si accesero là dove si trovavano i *Theorpart*, le chiavi della reliquia che avrebbe liberato Tharizdun.

Infestix-Nerull notò distrattamente la luce nera più piccola, il punto in cui l'Occhio dell'Inganno assorbiva le energie del caos, e altre particelle color rubino, arancio vivo o nero brillante. Erano soltanto indicazioni delle potenti armi utilizzate nei combattimenti: manufatti carichi di forza malva-

gia impiegati dalle fazioni in guerra. Messi assieme, forse, avrebbero superato il potere dell'Occhio in mano a Graz'zt che però, unito alle altre armi dell'Abisso, poteva essere addirittura più forte di un singolo *Theorpart.*

«Mio Signore di Tutti i Mali» disse Infestix-Nerull, a voce più bassa, «vedi come le tre parti si avvicinano sempre più? Presto, presto!» Nessun segno giunse dal non-spazio in cui era imprigionato il temuto Tharizdun, perciò, con un altro colpo di falce Nerull fece sparire la scena.

Cercò di analizzare la situazione: le chiavi erano vicine, ma rimanevano disunite, separate e causa di discordie. «Colui che ci ostacola è ancora vivo!» Le parole furono pronunciate ad alta voce e orrende maledizioni echeggiarono nell'aria fetida, rimbalzarono sulle pareti viola, scivolarono sul pavimento di porfido lucido, urtarono contro la cupola prugna opaco che chiudeva la stanza come il coperchio di un sarcofago. «Dove?» chiese Infestix-Nerull, roteando la grande falce, che guaì nell'aria come il lamento di migliaia di moribondi.

Gli apparve la sua stessa sala di divinazione. Gli Infetti non erano lì, naturalmente: sorvegliavano tutti la porta della sala in cui si trovava, sembrava di assistere a una partita di scacchi. Il Demonio si concentrò e gli scacchi si mossero, si spostarono, cambiarono posizione. Da una vasta prospettiva planare, la scacchiera si contrasse e si trasformò in una serie di livelli trasparenti e spettrali, rimanendo tuttavia multidimensionale. Per primo veniva lo strato marrone dorato e mattone chiaro del mondo materiale; dalla sfumatura e dalla conformazione si capiva che era il Tarre. Sopra, la scacchiera emanava una fioca luce smeraldo, e gli indumenti viola della massa di pedoni e altri pezzi abbattuti in quel livello raccontavano una storia che fece comparire un'espressione furiosa sul viso del Demonio. Una spettrale luce lilla scaturiva da fori in cui macchioline viola si contorcevano come vermi; i raggi inondarono il campo fantasma e l'immagine della scacchiera svanì, cosicché Nerull si trovò a fissare un campo bizzarro e distorto. «Meglio» sibilò con la sua voce metallica. «Molto meglio, piccolo umano.»

La scala a chiocciola contorta e deforme che costituiva il campo sul quale si svolgeva il gioco era opera di Gravestone. I gradini erano volti verso l'esterno e all'indietro, e ogni strato era pervaso dall'essenza di Nerull: la morte. Per un po' il Demonio rimase a osservare la scena: il limpido verde smeraldo del campione solitario, colui che si opponeva all'imminente dominio del Male, pulsava, si spostava, ma passava, seppure con sforzo, da un gradino all'altro.

«Una mosca in una ragnatela» commentò allegramente Infestix-Nerull, e la sua risatina sembrò metallo arrugginito che grattava contro una pietra ruvida. Uno dei pezzi verdi si muoveva negli spazi bizzarramente colorati della scacchiera extradimensionale costruita dal mago-sacerdote che serviva la causa con tanta fedeltà, ma il cammino si faceva sempre più pericoloso, ogni mossa sempre più ardua; e la scala a chiocciola si contorceva come un serpente impazzito, sempre di più. I quattro uomini si erano allontanati dal campo principale ed erano intrappolati in una scacchiera labirintica che li avrebbe isolati per... quanto?

«Per troppo tempo!» Il Demonio spostò lo sguardo nel punto in cui la struttura deforme terminava in una sagoma infundibolare, dove si trovava un'altra coppia di pezzi verdi. «Che cos'è?» Nerull era sorpreso, e la preoccupazione alterò la sua voce metallica.

La raffigurazione dei nemici dava un'idea di quale fosse la loro forza: pezzi minori, ma potenti. Uno si poteva forse paragonare a un alfiere, ma le sue mosse erano una mistura di quelle dell'alfiere e del re. Gli altri mostravano poteri minori, ma c'era una forza notevole nell'area immediatamente circostante: un potente mago e un gran sacerdote.

Infestix-Nerull vide il suo pezzo principale nel campo della dimensione materiale: Gravestone. Era più grande e più forte dei due che erano riusciti a raggiungere il bordo dell'imbuto. Anzi, là nella sua dimora, quel nulla che aveva trasformato in fortezza, rifugio, base di potere e arsenale, Gravestone aveva una forza quasi divina. «Ma perché?» Ancora una volta le parole uscirono spontaneamente dalla bocca priva di labbra del Demonio. «Quelle sono ali nere? Ombre? O qualcos'altro...?»

Stava riflettendo su quel fatto, oltre a pensare quale fortuna era stata per il suo luogotenente che il manipolo di antagonisti verdi fosse stato diviso, quando le immagini della scacchiera cominciarono a svanire. «No!» tuonò Infestix-Nerull, e ordinò alla visione di solidificarsi, di farsi più netta e più grande. Una nebbia verdolina appannò la scena, mentre vapori spettrali si innalzarono dal suolo del Tarre e salirono verso le dimensioni innaturali sovrastanti.

«Lento, troppo lento» commentò il Demonio, con cupa soddisfazione. «Riuscirò a vedere ancora parecchio, prima che tu riesca a intorbidare la mia visione divinatoria, Basiliv!» Il fumo si addensò e si oscurò, cercò di salire rapidamente verso l'alto, ma la parodia contorta della creazione glielo impediva. Con una risata agghiacciante che il suo antagonista avrebbe sentito, il Demonio puntò nuovamente lo sguardo verso l'alto, là dove Gra-

vestone si accingeva a combattere contro i due rappresentanti dell'Equilibrio.

Il verde vivido del mago e del sacerdote si distingueva a malapena nell'oscurità crescente. «Nero? Nero?! Quale canaglia demoniaca osa interferire con Me?» tuonò Infestix-Nerull con voce tanto potente, che l'intera stanza tremò. Le sue parole non si potevano udire, ma le assi della porta vibrarono per la violenza di quel grido selvaggio, e gli Infetti si strinsero l'un l'altro, terrorizzati.

Non giunse alcuna risposta, e, per quanto tentasse, Nerull non trovò alcun segno che indicasse un'interferenza da parte di Orcus, Graz'zt o di qualsiasi altro dei Demoni più potenti. «Che la peste ti colga!» tuonò, menando colpi con la falce macchiata di sangue: sia il fumo nero che la nebbia verdastra si dissolsero. Pieno di rabbia, il signore degli Inferi uscì dalla stanza, mettendo in fuga gli spaventatissimi Demoni minori, come il vento soffia via le foglie secche d'autunno. Era giusto il momento di intervenire direttamente; per la seconda volta Nerull sarebbe sceso in campo a cercare il piccolo campione dell'Equilibrio e ad annientarlo. Non si sarebbe fatto ingannare un'altra volta.

* * *

Di tutte le forze che sostenevano la via di mezzo, fautrici della neutralità e dell'equilibrio nel multiverso, Basiliv, Demiurgo e abitatore del vecchio Tarre, era forse la più potente. Tuttavia, anche il suo potere era limitato; si estendeva al mondo materiale, penetrava negli elementi e toccava le altre sfere che a loro volta erano in contatto con quella materiale.

Basiliv era un gigante terrestre, per così dire. Sul Tarre era formidabile, se non onnipotente, quando si trattava di opporsi a forze simili. Quando si alleava con gli altri grandi dello stesso ethos, solo la forza malefica della reliquia trina di Tharizdun poteva resistere alla sua mano. Se ciò fosse avvenuto, le orde in lotta di malvagi, di uomini, di falsi uomini e di mostri sarebbero state scagliate negli oscuri regni dai quali erano uscite. Un altro colpo ancora e il Demiurgo con i suoi alleati avrebbe annientato i malvagi di minore importanza, lasciando i Demoni, i Diavoli e il servitore degli Inferi soli e tremanti nella loro esposta vulnerabilità.

Nessun attacco del genere era mai avvenuto in passato. Se le forze delle tenebre fossero state paralizzate e distrutte, l'Equilibrio sarebbe stato alterato per sempre. Quando Tharizdun era sorto per la prima volta, il Demi-

urgo aveva riflettuto sulla questione e aveva concluso che anche le divinità dell'Ordine, del Caos e del Bene sarebbero intervenute per allontanare la minaccia del totale dominio del Male. Lui e le diverse forze sostenitrici della neutralità agirono, seppure limitatamente, restando sempre in attesa del momento in cui il Grande Male si sarebbe riunificato.

Ora Basiliv non osava colpire le frotte che provocavano tante distruzioni nei regni del mondo, perché tutta la sua attenzione era necessaria altrove.

«Ho sbagliato?»

«Scusami, nobile Basiliv. Non ho udito la domanda» disse Mordenkainen.

Il vecchio Arcimago si trovava là in qualità di tramite fra Basiliv e gli altri rappresentanti dell'Equilibrio, come i Gerofanti, i nobili minori delle dimensioni e delle specificità, i semidei: per farla breve, tutti i poteri dell'Alleanza tranne il Signore dell'Entropia. Mordenkainen, assorto nei suoi pensieri, aveva sentito che Basiliv gli aveva posto una domanda, ma non aveva udito le parole. «Scusami, vecchio mio» mormorò Basiliv. «Stavo solo rimuginando fra me. Perdonami e torna al tuo lavoro.»

«Stai diventando più vecchio di me» ridacchiò Mordenkainen, levando un folto sopracciglio in segno di scherzosa preoccupazione. Poi alzò le spalle e si dedicò nuovamente alla propria opera. «Occuparsi di quel dilettante squilibrato di Gigantos è già abbastanza difficile, senza dover penare anche con te» disse, ricordando tutte le volte che si era opposto al Demiurgo per una ragione o per l'altra, per via del modo in cui l'aveva chiamato. «Arcimago Pazzo, bah! *Tu* sei scervellato più di quanto sia mai stato Gigantos, e *io* ho maggiori diritti sulla corona di...»

«Basta, Arcimago, basta, ti prego. Ora dobbiamo lottare insieme, altrimenti...» Basiliv lasciò in sospeso la frase; Mordenkainen capì e non disse altro, concentrandosi ancora una volta sul collegamento. I maghi suoi attendenti al comando del maestoso Bigby rientrarono nel circolo. Tutto taceva.

Scoccando un'ultima occhiata al mago, Basiliv pensò: *Sono molto più vecchio del mondo stesso, e tuttavia vorrei che non fosse così.* Poi ignorò Mordenkainen e gli altri otto maghi che erano con lui e concentrò il proprio potere. Era suo dovere controllare i progressi di Gord e dei suoi compagni, comunicare agli altri ciò che veniva a sapere, e aiutarli, se possibile.

Le informazioni fluivano dentro e fuori dalla sua coscienza, pensieri inviati dal Re dell'Ombra riguardo la situazione della guerra negli Inferi, notizie sui movimenti delle legioni diaboliche e sull'intensificarsi degli scon-

tri a causa dell'intervento di un altro grande oggetto malefico. Importante! Il pensiero fu custodito e archiviato per essere prontamente accessibile. *Le tre chiavi della nostra rovina sono vicinissime fra loro, ma ognuna di esse continua ancora a combattere le altre!*

Contemporaneamente il Demiurgo vide la situazione di stallo che inchiodava il Bene e il Male su tutto il Flanaess, che provocava disordini, ribellioni e guerra su tutto il Tarre. Tutto ciò sarebbe culminato nella morte e nella distruzione, e la vittoria non sarebbe toccata a nessuno.

Un'altra parte della sua mente apprese fatti attinenti alle sfere superiori. Impelagati in battibecchi di parte, i rappresentanti del Bene litigavano per la supremazia e si contendevano i discepoli, e pertanto erano di scarso aiuto nella lotta contro la minaccia incombente del Male. *E non è un caso*, osservò Basiliv. *La triplice forza che hanno utilizzato per imprigionare Tharizdun ora si ritorce contro i propri creatori.* Forse alcuni *Deva*, magari un Planetare. Abbastanza da tenere a freno gli Inferni, i Non-morti e i *Maelvis* dell'Acheronte. Bastano appena. I *Dreggal* e l'Ade erano alleati nella guerra dei Demoni. C'era un equilibrio... l'Equilibrio.

Non tutto il Tarre pativa le conseguenze del conflitto: la Cabala custodiva i propri rifugi nel mondo materiale e nelle vicinanze; il Signore delle Spade sistemava le cose in favore dei meno crudeli; Rexfelis manteneva intatta la propria dimora e mandava rinforzi agli alleati nei punti strategici; anche in assenza di Mordenkainen, gli abitanti della Cittadella di Ossidiana erano abbastanza forti da resistere, in breve si sarebbero uniti agli Elfi di Highfolk e al libero popolo di Vesve per cacciare i masnadieri invasori mandati da Iuz. Pur in una situazione precaria e incerta su più fronti, la bilancia stava nuovamente tornando in equilibrio. Bene, ma... qualcosa angustiava il Demiurgo e tormentava un angolo della sua mente. *Lasciamo perdere, per ora*, si disse. Doveva concentrare tutte le proprie forze su Gord.

Le visioni di Basiliv passavano dal reale all'immaginario: vedeva i sei eroi, il campione con i suoi compagni, lasciare la locanda isolata e dirigersi nel quartiere di Falcovia in cui si nascondeva il nemico giurato di Gord: determinazione, rabbia, sete di vendetta... questi erano i sentimenti che si irradiavano dal giovane avventuriero, ed erano tanto forti da superare la rete di energia soprannaturale che lo avvolgeva.

Poi vide una scacchiera: i sei avventurieri si muovevano tutti insieme come un'unità e penetravano nella zona nemica. Un velo di nebbia color prugna circondava quella parte della scacchiera, ma il Demiurgo non ebbe

difficoltà a trapassarlo: la sua vista fatata vide la partita che si svolgeva tra molti pezzi e gli oppositori lilla. In testa si trovava un pezzo minore, poi improvvisamente anche un pedone entrò in zona. *No, aspetta!* C'era anche una figura più importante, che però era fuggita all'arrivo dei sei e aveva abbandonato la posizione prima dell'attacco.

Bastò l'ombra di un pensiero, e la visione del Demiurgo si ampliò e si intensificò; vide una scia viola intenso, un intreccio di oscuri poteri lasciati dopo la fuga di un nemico. Ecco! Una spaventosa scala nel non-spazio dell'esistenza extradimensionale: solo uno come Gravestone avrebbe potuto creare un luogo del genere. La traccia viola conduceva alla base della scala contorta, poi spariva nell'ombra.

Vedrò la realtà, pensò Basiliv, deciso. La scena cambiò di nuovo: ora c'era il mago Sigildark e la creatura infernale Krung. Combatterono con furia omicida e morirono sotto gli occhi magici del Demiurgo. I sei stavano bene: erano illesi, e la maggior parte della loro energia era rimasta praticamente intatta. *La spada!* pensò Basiliv. *Ha un'aura nera, ma c'è una venatura verdastra nel materiale di cui è fatta.*

Era rimasto impressionato dalla forza terribile dell'arma di Gord; non sapeva dell'enorme potenziale di quella spada.

Solo Vuron, il signore demoniaco, avrebbe potuto infondere un tale vigore malefico nel metallo magico dell'arma, ma anche quel potentissimo Demone ora sarebbe stato nulla a confronto con la forza tremenda di quella lama.

È stato il nostro dono? si chiese Basiliv. *Entropia? L'energia interiore di Gord?* Nessuna di quelle ipotesi era attendibile. Un altro interrogativo inquietante senza risposta... più tardi... Per il momento importava soltanto che fosse al servizio dell'Equilibrio.

La visione si mutò nuovamente in rappresentazione. I sei si erano divisi in due gruppi, e Allton e Timmil avevano aggirato la scala labirintica; era accaduto proprio nel momento in cui Krung era stato eliminato e Sigildark era stato abbandonato al suo destino negli abissi. Perché? Perché quei due erano stati tanto sventati?! Nel loro desiderio di affrontare il malvagio nemico, il mago e il gran sacerdote si erano separati dal capo riconosciuto, il campione della loro causa, per colpire direttamente Gravestone. Era un'imprudenza incredibile, specialmente se si pensava che il mago-sacerdote aveva sicuramente a disposizione rinforzi e un rifugio. Forse i due pensavano di riuscire a impedire a Gravestone di evocare gli esseri crudeli che erano ai suoi ordini nelle dimensioni inferiori: il chierico a-

vrebbe allontanato il Male incombente, il mago avrebbe trattenuto l'avversario e ne avrebbe impedito la fuga. Con l'aiuto di Greenleaf, Chert, Gellor e Gord quella tattica avrebbe avuto maggiori possibilità di successo.

Le proiezioni che rappresentavano i pezzi della scacchiera si mossero. Un pezzo doppio di valore intermedio affrontò una figura imponente, caratterizzata da una pulsante sfumatura violetta. Il viola era più forte, ma se avesse colpito, si sarebbe esposto alla doppia natura dell'altro. E poi?

Faceva parte di una bizzarra struttura a quattro lati. Era un pezzo di forza insondabile, e si muoveva lentamente, uno scacco alla volta, la spaventosa scala a chiocciola deforme che collegava i diversi spazi e alla fine sboccava nel luogo in cui il mago devoto e il fedele chierico tenevano a bada il malefico mago-sacerdote. Esisteva un'altra via molto più facile che il pezzo a quattro facce avrebbe potuto seguire, solo che le sue capacità di movimento erano inadeguate a percorrerla. Saliva invece faticosamente i cento gradini della mortale scala a chiocciola. Basiliv fissava con un misto di paura e ammirazione la figura composta da Gord, Chert, Gellor e Curley Greenleaf che avanzava di scalino in scalino, lentamente, combattendo a ogni tappa e avvicinandosi con grande fatica al covo del mago.

Il Demiurgo distolse l'attenzione da quello spettacolo e si concentrò sulla meta ultima che Gord lottava per raggiungere: apparve così l'immagine di Gravestone, in una prospettiva a volo d'uccello e a una distanza di un tiro d'arco circa. Si trovava in cima a un triangolo formato da lui stesso e dai suoi antagonisti, Timmil a destra, che impugnava una potente verga, e Allton a sinistra, armato allo stesso modo. I due che tenevano a bada Gravestone avevano protezioni e simboli di potere che incutevano timore persino al grande malvagio, almeno così sembrava. Questi non colpiva né l'uno né l'altro: si limitava a stare in piedi, immobile, e a muovere lentamente una lunga bacchetta, prima a sinistra, poi a destra, poi di nuovo a sinistra.

Lo faceva per difendersi? No! Una nuova figura si stava lentamente formando alle sue spalle, e stava diventando sempre più palpabile a ogni oscillazione dell'asticella.

Dov'erano gli altri, si chiese freneticamente Basiliv.

Gord continuava a salire con grande fatica. I quattro erano appena usciti da un mondo di metallo animato in cui sfere di ferro e cubi d'acciaio cercavano di schiacciare qualsiasi cosa si trovasse nel loro raggio d'azione. Poi furono in un deserto di alcali, poi in una palude preistorica situata in una giungla pullulante di dinosauri mostruosi. In qualche modo i quattro riuscirono a passare e a raggiungere la dimora degli *Efreet*, e, nonostante la

natura malvagia di quegli esseri che abitavano la Città d'Ottone, i quattro vinsero ancora.

Un *Efreet* li guidò verso lo spazio successivo, dove esseri dotati di energia negativa li aspettavano per risucchiare la loro forza vitale in un vuoto amorfo, del quale neppure il Demiurgo riusciva a immaginare la natura.

Ma poi...

«Adesso capisco!» disse Basiliv ad alta voce, senza preoccuparsi degli altri. Dovevano sapere anche loro; la rivelazione era giunta all'improvviso, e lo shock fu tale da indurre il Demiurgo a imprecare.

«Come ho fatto a essere così stupido?» Gli altri lo stavano fissando senza capire; avrebbe raccontato tutto fra un attimo, ma prima doveva fare due cose. Concentrandosi su Gravestone, vide la sagoma che si stava formando alle sue spalle.

«Proprio come temevo!» Rivolgendo immediatamente la propria attenzione su Gord, il Demiurgo esaminò lo spazio amorfo in cui si trovavano i quattro.

Sì, era come pensava. C'era un... Meglio non pensarci, per il momento! Doveva comunicare direttamente con il campione.

«Gord!» Il Demiurgo pronunciò quel nome vocalmente e mentalmente con tutta l'energia che riuscì a trovare. «Gord! Sei...»

«Adesso ne ho davvero abbastanza» disse seccamente una voce, ma solo il Demiurgo la udì nella propria mente.

Subito dopo precipitò nell'incoscienza.

Capitolo 13

«Non dobbiamo essere per forza nemici, sai.»

Le parole erano rivolte a lui soltanto, quindi fu Allton a rispondere. «È vero, baciatore di Demoni» disse beffardo. «O morirò io o morirai tu e così non dovremo più combattere.»

«È la soluzione verso la quale ci stiamo avviando, te lo garantisco» disse Gravestone, senza traccia di rancore o minaccia nella voce. «Ma esiste anche un'altra soluzione, una soluzione più piacevole per te e il tuo collega». Così dicendo, spostò leggermente lo sguardo e girò lentamente la testa verso Timmil.

«Un'altra?»

«Basta con gli scherzi, adesso» latrò Timmil, rivolto al compagno. «È astuto come un Arcidiavolo e malvagio come Nerull!»

«Sì, un'altra via, migliore» rispose Gravestone, rivolto ad Allton, anche se il suo sguardo era fisso sul gran sacerdote. «Unisciti a me. Sei un mago di grande potenza: diventa mio luogotenente. Il tuo amico sacerdote dice che Nerull è malvagio, ma io credo che tu la pensi diversamente, perché cerchi l'Equilibrio, non è vero?»

«Il Signore degli Abissi è odiato da tutti!» esclamò Allton, senza pensarci troppo.

«Vero» gli fece eco Timmil.

«Falso, falsissimo» ribatté il mago-sacerdote. «La morte è forse sbagliata? Come potrebbe esistere un equilibrio nel tumultuoso propagarsi della vita senza una quieta morte? E la luce, non torturerebbe costantemente gli occhi se non fosse per la dolce oscurità?»

«Sono solo parole vuote!» sbottò il sacerdote.

«Le parole dell'Equilibrio» ammise Allton.

«Il Bene sopprimerebbe l'Equilibrio, se potesse. Per lungo tempo ha oppresso noi delle sfere inferiori. Ora lottiamo contro le sfere superiori, non contro di voi, né contro la Natura. Come faremmo a sapere ciò che vogliamo, se il nostro scopo reale fosse quello di distruggere tutti, fatta eccezione per coloro che servono lo stesso padrone?»

Il mago avvertì qualcosa nelle parole di Gravestone. Annuendo lentamente, disse: «Ma tutti sanno che Tharizdun...»

«Stai attento, Allton!» lo interruppe Timmil. «Mente e vuol farti bere sfacciate bugie!»

«Attento a te, sacerdote di nome Timmil» ribatté Gravestone in tono calmo. «Non potrebbero essere le tue 'verità', sfacciate bugie? No? Credi di no? Non importa. Pensaci, mago Allton, e anche tu, chierico, se il tuo cervello non è troppo ottenebrato dalla propaganda per rimanere aperto alla ragione». Sembrò che queste parole facessero effetto; il mago-sacerdote rivolse il suo sguardo ad Allton, che aveva un'espressione incerta.

«Rifletti sull'attuale inimicizia» proseguì Gravestone. «È stata mai intrapresa un'azione ostile per iniziativa delle dimensioni inferiori? Sì, certo. Ma soltanto, e - ripeto - soltanto contro coloro che ci combattono. L'Equilibrio ha interferito, si è coalizzato con il Bene perché i suoi capi lo tradiscono!»

Allton rifletté per un attimo, ma Timmil non esitò.

«La falsità delle tue affermazioni, essere abominevole, è superata solo dalla slealtà delle tue azioni!» esclamò. Aveva già preso la bacchetta, perché conosceva fin troppo bene la natura dell'avversario: Gravestone posse-

deva poteri malefici di persuasione capaci di sopraffare le difese di entrambi, se avessero permesso che essi si insinuassero indisturbati nella loro mente.

Alle parole del Gran Sacerdote, Allton tornò in sé. Puntò la bacchetta, che stringeva con forza, contro la malefica figura che gli stava davanti. «Sì, bugiardo mentitore, so cosa significa il tuo invito!»

«Troppo tardi, sciocchi miserabili!» urlò Gravestone, facendo seguire alle parole una risata maligna. Era come se alle sue spalle si fosse alzato un sipario. Mentre il suono delle sue folli risate si spegneva nella lontananza infinita che lontananza non era, dietro di lui apparvero due sagome immense. Gli occhi ardenti di Pazuzeus marchiarono a fuoco il cervello di Allton, mentre il chierico stordito tentava di difendere la propria sanità mentale dall'assalto dello sguardo di Shabriri dai molti occhi.

«Sono vostri, anima e corpo, miei servitori!» gridò Gravestone a pieni polmoni, con voce carica di gioia. «Prendeteli! La preda è vostra!» Così dicendo, il mago-sacerdote fece un lieve gesto con la mano e svanì istantaneamente dalla scena, lasciando i grandi Demoni anziani a occuparsi di Timmil e del mago secondo le loro possibilità e la loro volontà; svanì e riapparve, in un luogo ben lontano, comodamente sdraiato su un sofà. Meretrici di razza Cacodemone della Geenna lo adulavano con mille carezze e gli schiavi *Dumaldun* del Tartaro gli facevano vento e gli servivano leccornie. Ora poteva godersi lo spettacolo con tutte le comodità!

Che i due possenti Demoni fossero sufficientemente forti era fuori questione. Dopotutto, nessun mago umano poteva sopportare da solo senza protezioni le sembianze dell'antichissimo Pazuzeus, signore dalle quattro ali delle creature infernali volanti. Anche Shabriri era dotato di una potenza incalcolabile, e neppure un grande chierico come Timmil sarebbe stato in grado di difendersi dagli attacchi mentali, magici e fisici che il Demone anziano avrebbe inviato contro di lui. Per non correre rischi, tuttavia, Gravestone si era nascosto in un luogo molto lontano ma si era servito di un *dweomer* per apparire più vicino. La parte migliore di quell'incantesimo era che fra l'altro gli permetteva di vedere la scena come se si fosse trovato a pochi metri di distanza.

Pur essendo così lontano, inoltre, aveva preso ulteriori precauzioni: aveva attivato delle magie protettive e poi si era servito di un incantesimo personale per erigere un globo attorno al luogo in cui si trovava, allo scopo di impedire che energie o incantesimi vaganti potessero entrare. Naturalmente difese del genere precludevano qualsiasi intervento diretto da parte sua,

ma il mago-sacerdote era più che sicuro che i suoi servitori non avrebbero avuto bisogno del suo aiuto. Gravestone sapeva usare la magia nera; egli era *il* Demonurgo. Gli esseri infernali catturati dai suoi poteri venivano analizzati, studiati e controllati.

Allton avvertiva le maglie e i fili della forza oscura che fluiva e teneva insieme la sacca spaziale creata a bella posta da Gravestone. Indipendentemente dalla propria volontà, intuiva gli spazi e le distanze. Dopotutto era uno dei più grandi *dweomercraefter*; solo una manciata di maghi potevano superarlo. Uno era lì; Mordenkainen operava altrove, come Tenser, colui da cui era stato inviato. Nessuno dei fedeli delle tenebre, a parte Gravestone, si avvicinava a lui quanto a poteri. Sigildark aveva quasi raggiunto il suo livello, ma non esisteva più. Forse Bigby poteva essere considerato un suo pari; poi ce n'era uno del Bene, dotato di poteri simili e uno del Caos, lontano lontano, a occidente. Nessun altro.

I numerosi talenti di Allton comprendevano la conoscenza delle energie, e per questo il mago sapeva che cosa lo circondava. L'improvvisa scomparsa di Gravestone e la sua ricomparsa erano ben chiare nella sua mente: vide quali mezzi erano stati usati, a quali correnti di poteri era stato fatto ricorso, oltre alle distorsioni che indicavano una trasformazione e un uso continuato della magia. Si trattava dello stesso talento che gli aveva permesso di rintracciare tanto facilmente Sigildark, quel talento per cui era stato scelto per accompagnare il campione.

Avrebbe potuto utilizzare le forze dello stesso Gravestone, ma solo se ne avesse avuto il tempo. In qualche modo il Demonurgo l'aveva ingannato, aveva confuso la sua mente mentre evocava i Demoni, ma a parte questo, le capacità di Allton erano tali che Gravestone avrebbe dovuto faticare parecchio ad avere la meglio anche nella semidimensione da lui creata. Allton pensava che, con l'aiuto di Timmil, sarebbe riuscito a sopraffare il mago-sacerdote, ma aveva bisogno di tempo! Ora due terribili Demoni li sfidavano, e non c'era tempo di studiare le energie, di fare progetti, di captare le forze nascenti e di rimodellarle secondo la propria volontà. Ciononostante, Allton aveva la sua verga, e se ne sarebbe servito come di una specie di collegamento. Oltre agli incantesimi e ai molti amuleti magici, aveva con sé armi a sufficienza per affrontare il Demone che gli stava di fronte. Sarebbe servito a resistere all'assedio finché non fossero arrivati i soccorsi, ovvero finché non fosse arrivato il campione.

«Abiuro il Male, respingo gli Inferi, erigo una barriera perpetua fra la Giustizia e l'Oppressione, fra la Natura e il Maleficio!» Le parole di Tim-

mil echeggiarono limpide nella strana atmosfera della dimensione creata da Gravestone. Il sacerdote stava evocando una protezione contro la malvagità, che naturalmente comprendeva Shabriri dai molti occhi.

«Maledico tutte le forze del Male e appoggio ciò che contrasta i loro intenti» continuò il Gran Sacerdote, e, mentre parlava l'aria intorno a lui cominciò a luccicare. Le forze che evocava si stavano radunando in quel luogo, nonostante esso fosse il ricettacolo del Male più oscuro. «Tutti coloro che combattono contro l'iniquità prospereranno e colpiranno nel segno. Tutti i malvagi vacilleranno e si indeboliranno». Timmil recitava rapidamente quel cantico che gli sgorgava dal cuore. I suoi poteri innati erano sufficienti a tenere alla larga Shabriri abbastanza a lungo da permettergli di completare l'opera che avrebbe avuto effetti positivi su Allton e negativi su Pazuzeus. Proprio allora Shabriri, che conosceva esattamente le intenzioni dell'avversario umano, colpì. «Un piccolo fastidio, prete!» ruggì il Demone, scagliando il proprio attacco, una scarica micidiale di negatività, una forza letale che avrebbe dovuto ridurre Timmil a un guscio vuoto. L'essere antichissimo vomitò un getto corrusco color ebano dalla bocca, che investì Timmil in pieno ma non gli procurò alcun danno. La sostanza si spiaccicò proprio come il vomito, poi si scaricò a terra come corrente elettrica e scomparve con una secca esplosione: le difese del gran sacerdote e il potere protettivo della sua abiura avevano avuto ragione della forza di Shabriri. Era solo il primo attacco di colpi della prima ripresa di un duello all'ultimo sangue; Timmil lo sapeva bene. Il chierico capiva chiaramente che cos'era accaduto, come il loro nemico Gravestone avesse distratto la loro attenzione utilizzando i propri poteri per mascherare le proprie intenzioni reali mentre li confondeva facendo credere loro di voler evitare il conflitto. Poiché lo scopo di Allton e Timmil era stato proprio quello di impedire che Gravestone evocasse altre entità, come invece aveva fatto, e di intrappolarlo da qualche parte per distruggerlo, l'impresa compiuta dal mago-sacerdote in retrospettiva non appariva sorprendente. Tuttavia si trovavano veramente in una pessima situazione, perché avevano gravemente sottovalutato il nemico. Timmil sperava che il mago conoscesse il tipo di attacchi che Pazuzeus era in grado di impiegare e le capacità di Shabriri. Si poteva dire che il gran sacerdote fosse in pratica l'antitesi di Gravestone, in quanto era un esorcista, abiurava il Male e i Demoni, esiliava gli esseri infernali dai regni dell'uomo. Il Demonurgo conosceva il suo nome, e l'espressione spaventosa comparsa sul volto di Shabriri mentre gli si avvicinava dimostrò a Timmil che il Demone sapeva chi e che cos'era. «Ti porgo le mie

scuse, Demone, non ti disturberò più con queste inezie» disse Timmil, mentre l'essere mostruoso faceva di tutto per spezzare la barriera che il chierico aveva creato come difesa. «Preferisci questo?» chiese, e dalla sua bacchetta fuoriuscì un alone dorato, un'aureola luminosa grande come un anello che fluttuò per una frazione di secondo, poi sfrecciò allargandosi sempre di più verso il Demone. Shabriri imprecò e si abbassò, agitando le mani per allontanare l'oggetto luccicante: riuscì a toccarlo, e il bagliore dorato tremolò, si affievolì e si spense. Ma altre simili luminescenze uscirono dalla bacchetta di Timmil; sette, per la precisione, e il Demone non riuscì a fermarle tutte. Una di esse gli circondò il capo come un'aureola. «Nooo!» muggì Shabriri. L'aureola irradiava la luce dell'Ordine del Bene e per la sua stessa natura era diametralmente l'opposto del Demone: il suo splendore gli bruciò gli occhi, il calore ricoprì di vesciche la sua pelle corazzata, e la musica che emetteva gli provocò un tale dolore che quasi non riusciva a pensare. Il Demone tuttavia, si fece forza e formulò un controincantesimo che doveva annientare l'energia bruciante dell'aureola. «La pagherai cara, quando arriveremo alla fine» sibilò, con un ruggito di Drago, dopo che il suo incantesimo aveva dissipato il cerchio di luce e il dolore era cessato. «Niente è gratis nel multiverso, e ogni cosa ha un suo prezzo» ribatté Timmil. «Avanti, allora; vediamo chi pagherà il conto!» Dopo aver pronunciato queste parole di sfida, il sacerdote scagliò contro il demone uno dei suoi incantesimi più potenti mentre questi stava cercando di spezzare l'incantesimo che proteggeva Timmil dalle sue zanne e dai suoi artigli. Allton non si era difeso bene quanto il compagno. Pazuzeus era balzato in aria, aveva girato in tondo a velocità incredibile e lo aveva colpito alle spalle con un vortice d'aria che lo aveva sbattuto a terra a faccia in giù. Nel corso dell'attacco, al mago era sfuggita di mano la potente verga, che poi era rotolata via. Allton, pur stordito, manteneva ancora i propri poteri, e, mentre il Demone si gettava in picchiata per un assalto mortale, riuscì a scagliarli contro un potente getto di energia: una dozzina o più di piccoli dardi luminosi colpirono il petto possente della bestia alata, esplodendo con violenza non appena arrivavano a segno.

Pazuzeus virò ed esitò per un attimo, concedendo ad Allton il tempo di girarsi e di rialzarsi in piedi, proprio nell'istante in cui il Demone infuriato gli scagliava addosso una coppia di fulmini.

Pazuzeus sorrise malignamente alla vista della scossa elettrica, che investì il suo nemico proprio come i piccoli dardi di energia bruciante dell'umano avevano colpito lui; ma la sua malvagia soddisfazione si trasformò

rapidamente in dolore e rabbia quando vide che buona parte di quell'energia era rimbalzata sul mago e si stava scaricando sul suo corpo alato.

Pazuzeus sapeva che il mago era protetto dai suoi poteri, ma non a sufficienza: infatti, aveva sofferto molto in quello scambio di colpi, mentre la forza innata del Demone anziano aveva neutralizzato la maggior parte degli attacchi avversari. Pazuzeus sarebbe stato più cauto in seguito, ma sapeva che in un combattimento lungo avrebbe avuto senz'altro la meglio. Proprio come Shabriri tentava di usare la forza bruta per annientare l'avversario, anche Pazuzeus si gettò su Allton per prenderlo e distruggerlo.

Dal suo punto d'osservazione, lontano, ma magicamente vicino, il Demonurgo osservava soddisfatto lo scambio iniziale e quelli successivi: a Gravestone non dispiaceva che i suoi schiavi fossero puniti dai due umani. Che comprendessero pure quanto potevano essere micidiali degli ometti meschini come quelli in un combattimento all'ultimo sangue! Dopo un'esperienza del genere, sia Shabriri che Pazuzeus sarebbero stati più solleciti nell'ubbidire ai suoi ordini.

Il mago-sacerdote non dubitava che i suoi avrebbero trionfato, ma se fosse accaduto il contrario e i cosiddetti eroi che avevano osato affrontarlo personalmente avessero cominciato ad avere la meglio, sarebbe intervenuto direttamente. Aveva preparato molti *dweomer* ai quali ricorrere in caso di bisogno, e allora non ci sarebbero più stati scontri. «Fatemi vedere qualcosa di divertente!» gridò. La frase intendeva essere soltanto un incitamento generale per tutte le parti coinvolte, e Gravestone fu accontentato quando il ferocissimo Shabriri, Demone dai molti occhi, e l'impavido Timmil diedero inizio al loro combattimento all'ultimo sangue. Seppure a un costo molto alto, Shabriri riuscì a infrangere lo schermo che proteggeva il gran sacerdote, ma quando cercò di assalire l'uomo che restava indomito al suo posto, si ritrovò a dover fare i conti con qualcosa di molto inaspettato: la verga del chierico, infatti, non si limitava a emanare forze magiche; la punta rivestita di metallo, colpì il ginocchio corazzato del Demone con tale violenza da farlo cadere all'indietro in preda a dolori atroci. Nonostante ciò, Shabriri riuscì ad attaccare, e i suoi artigli affilati come rasoi affondarono nel volto dell'avversario. Il Demone si concentrò, usando parte dei suoi poteri per attenuare il dolore.

Timmil per poco non perse gli occhi: era ferito gravemente e il sangue, che sgorgava a fiotti dalle ferite inflittegli dal Demone, gli impediva di vedere; pertanto non fu in grado di approfittare dell'occasione che gli si presentò quando Shabriri rinunciò all'attacco, ma si servì anch'egli delle pro-

prie forze per guarirsi le ferite. Era un'operazione facile, che richiedeva poco tempo e nessuna fatica. Quand'ebbe finito e fu nuovamente in grado di vedere, ancora una volta il mostruoso avversario era in piedi davanti a lui, con un ghigno demoniaco dipinto sul volto. «Siamo pari, nera cloaca di perdizione» disse il chierico, calmo. «Ma il fatto di aver spezzato il mio scudo protettivo ti è costato più di quanto non immaginassi!» Profferì le ultime parole in tono di trionfo, e poi, quasi a rafforzarne il significato, pronunciò delle parole magiche, tracciando in aria delle rune con un talismano che teneva stretto in pugno.

Una nube di un intenso color nero si formò istantaneamente intorno a Shabriri mentre questi stava appena cominciando a capire quello che stava accadendo. Sapeva che nel suo desiderio di ridurre in brandelli l'odiato sacerdote e nel tentativo riuscito di sfondare il globo magico di protezione aveva perduto le proprie difese contro i *dweomer* del chierico. «Korb! Haklo! Meemgul!» gridò Shabriri, mentre le tenebre color dell'inchiostro lo circondavano.

Il potere delle sillabe pronunciate da Timmil fece svanire la nebbia color ebano, che venne sostituita da una tempesta di particelle argentee. Quelle più vicine a Shabriri lo attaccavano come vespe, e il sacerdote sorrise alla vista del Demone che saltellava e ululava nel tentativo di scacciare quei feroci torturatori. Anche il glifo luccicante che aveva tracciato era ancora lì; gli salvò la vita, perché un istante dopo apparve un terzetto di spettrali esseri demoniaci, simili a chimere.

Le creature erano schiave di Shabriri, proprio come quest'ultimo era schiavo di Gravestone. Il padrone le aveva evocate pronunciando i loro nomi; erano davvero terribili e avrebbero finito Timmil su due piedi se il simbolo incandescente sospeso in aria non avesse colpito i Demoni minori alla loro comparsa e non li avesse immobilizzati con la sua forza.

«Siate banditi per sempre, Korb, Haklo e anche Meemgul! I tormenti e le oscure maledizioni vi dannino in eterno nei recessi orrendi della vostra dimora!» Il gran sacerdote conosceva i loro veri nomi, perche li aveva appresi dal grido del padrone, Shabriri. Si udì un rumore orribile quando l'esorcismo colpì i tre e rispedì la loro forza vitale nelle parti più infime dell'abisso.

«Tu, maiale fornicatore dalla testa di sterco!» Era un'offesa piuttosto mite, ma la furia che pervadeva Shabriri diceva più di mille parole; eruttò una nube di gas velenoso e balzò in avanti ruggendo, ad abbrancare l'odiato nemico. Le tre creature chimeriche gli appartenevano da tempo, ma a quel

punto, privato del loro supporto, umiliato e indebolito sia fisicamente che psicologicamente, a Shabriri non restava che una sola possibilità: doveva uccidere il torturatore dei Demoni, Timmil, e tornare nella sua dimensione con il suo cadavere, altrimenti sarebbe stato confinato per sempre a un livello inferiore, con poteri sempre minori.

«Molto meglio! Molto, molto meglio!» Sembrava che Gravestone gli parlasse nell'orecchio, ma Timmil sapeva che il Demonurgo si trovava lontano, sdraiato in un osceno rilassamento e sottoposto a trattamenti innominabili mentre osservava lo spettacolo. Ignorando le parole del suo torturatore, Timmil sostenne l'attacco del Demone facendo ricorso alla forza della sua potentissima verga; il mostro era due volte più alto di lui e dieci volte più pesante, ma Timmil indossava un'armatura fatata di fine fattura, e la sua determinazione unita all'arma e alla corazza lo mettevano alla pari con l'avversario. Il Demone e il chierico stavano in guardia, colpivano, lanciavano incantesimi e si muovevano come in una danza mortale.

Pazuzeus aveva tentato di trasformare la carne dell'avversario in pietra, di costringerlo alla sottomissione con la mera forza mentale, di distruggergli i bulbi oculari con un orribile raggio verde, oltre che di colpirlo con i piedi dotati di artigli e le mani munite di unghie di ferro. A sua volta il mago, pur malridotto, non solo era riuscito a resistere, ma anche a infliggere più danni al nemico di quanti non ne avesse subiti.

Sia l'arcimago che il Demone anziano sapevano che alcuni dei loro poteri non avrebbero funzionato in quella semi-dimensione creata da Gravestone, perciò, invece di rischiare lo spreco di energie cruciali e di tempo prezioso per qualcosa che magari si sarebbe rivelato inutile, entrambi si limitarono agli attacchi fondamentali. Allton lanciava incantesimi con la bacchetta; Pazuzeus si serviva dei propri poteri innati, sia mentali che magici, per assalire l'umano, e occasionalmente passava allo scontro fisico per impedire all'avversario di impiegare qualche *dweomer* più potente.

Ora il Demone si rendeva conto che Allton era in grado di vedere e di conoscere le fonti di energia e il loro uso. Questa capacità lo poneva in una condizione di vantaggio, e il mostro dalle quattro ali cominciava a provare disagio, timore. Nessun misero umano avrebbe dovuto essere tanto potente al cospetto di un essere come Pazuzeus!

«Voi due mi state deludendo!» Il rimprovero era rivolto sia agli uomini sia ai Demoni. Gravestone aveva parlato nuovamente infastidito dal fatto che gli scontri gladiatorii durassero tanto e fossero ancora alla pari. «Dimostratemi di avere i testicoli, tutti e due! Ammazzate quelle miserabili

creature, e smettetela di giocare. Fatelo immediatamente, Shabriri e Pazuzeus, altrimenti...» Il Demonurgo lasciò la frase a metà ma i suoi due schiavi sapevano benissimo che cosa li aspettava se non avessero soddisfatto i desideri del loro padrone.

L'effetto fu proprio il contrario di quello desiderato da Gravestone: le sue parole distrassero i Demoni, e i loro avversari approfittarono della situazione. L'arcimago era ferito, sanguinante, debolissimo, ma da qualche parte nel profondo del suo essere riuscì a trovare una riserva di energia: con velocità incredibile, inferse a Pazuzeus un colpo violentissimo con la bacchetta magica; e poi la lasciò cadere e impugnò un oggetto di ferro a forma d'uovo. Con un'esclamazione disperata, Allton mirò al capo piumato del Protodemone e scagliò l'oggetto. «Muori, figlio delle tenebre!»

Pazuzeus chinò la testa con un movimento fulmineo: il proiettile non sarebbe mai riuscito a colpirlo, e quello stupido aveva anche gettato via la sua micidiale bacchetta!

Un attimo dopo la soddisfazione del Demone si trasformò in terrore puro, perché la sfera si arrestò improvvisamente a mezz'aria, emettendo lingue di metallo, fasce di ferro che imprigionarono Pazuzeus in una gabbia: il metallo rigido era immune ai poteri del Demone, e le fasce lo schiacciarono, riducendolo all'impotenza.

Nel frattempo il gran sacerdote impiegò la sua arma più potente contro Shabriri. Mentre la voce minacciosa di Gravestone distraeva il potente Demone dagli occhi rossi, Timmil pronunciò una parola magica e anche la sua verga si divise in due parti, il chierico ne impugnò una con la mano sinistra, ed essa emise un raggio accecante di luce calda e dorata, più intensa di quella del sole. L'altra metà invece emanò un cono di fresca penombra; sia la luce che l'ombra sembravano dotate di vitalità propria.

Con ampi movimenti, Timmil maneggiò l'asta solare come se fosse stata una scopa; la luce indusse Shabriri a ritrarsi e a indietreggiare rapidamente, verso il cono d'ombra proiettato dalla seconda asta: Timmil sapeva che nel giro di un secondo il Demone si sarebbe rifugiato nell'oscurità, e una volta là dentro, sarebbe stato impotente. Si sarebbe rimpicciolito e indebolito e avrebbe finito i propri giorni sotto forma di mostro minuscolo, delle dimensioni di una bambola, chiuso a forza in un contenitore speciale che sarebbe diventato la sua prigione perpetua.

«Sei mio!» ansimò Allton, senza fiato e con le gambe che gli tremavano per la fatica. Pazuzeus, sotto la pressione sempre più intensa delle micidiali fasce di ferro, non poté rispondere.

«*Minimus!*» Il grido di trionfo sfuggì dalle labbra di Timmil quando spinse definitivamente Shabriri nel cono d'ombra e iniziò il procedimento di neutralizzazione e di rimpicciolimento del Demone; questi sbraitava e pestava i pugni con violenza contro l'oscurità circostante, eppure nessun suono usciva dalla bruma grigiastra del *dweomer*; e a poco a poco il Demone antico prese a rimpicciolire sotto lo sguardo soddisfatto del gran sacerdote.

Timmil pronunciò una formula e la luminosità che si irradiava dalla parte sinistra della verga scomparve: era l'altra metà della bacchetta a richiedere la sua totale concentrazione, poiché l'antico Shabriri lottava per liberarsi; sarebbe stato non più grande di una monetina e non avrebbe più potuto liberarsi. C'era qualche difetto nel meccanismo, ma se chi impugnava la bacchetta sapeva come muovere il cono d'ombra, il Demone o qualsiasi altro essere infernale vi fosse imprigionato, aveva solo una minima possibilità di fuga. Il gran sacerdote, desideroso di finire l'avversario il prima possibile, spostò l'asta da una parte all'altra, prima lentamente, poi facendolo roteare rapidamente, poi con una serie di rapidi movimenti laterali; il Demone diventava, sempre più piccolo: era battuto, umiliato, stanco e confuso. Ancora qualche istante e tutto sarebbe finito.

«Ti piace la tua gabbia, Pazuzeus?» chiese gentilmente Allton. Una spessa fascia di ferro serrava le mascelle del Demone, stringendogli la testa e il mento come in una morsa, altre fasce di metallo gli avvolgevano le spalle, il petto, l'addome, le gambe e i piedi muniti di artigli; le grandi ali erano schiacciate contro il dorso, imprigionate, quasi frantumate dalle spesse fasce di ferro. Di certo si erano spezzate.

«Più tardi, forse, ti farò cantare una canzoncina per noi...» Allton non poté trattenere una risatina, e si guardò intorno. Il chierico stava completando l'opera: Shabriri era alto solo mezzo metro. Dov'era Gravestone? Sparito? No. Il mago individuò uno schermo opaco di energia che probabilmente indicava il luogo in cui il Demonurgo tentava di nascondersi.

«Porta qui il tuo Demonietto, Timmil» gridò il mago. «Ho bisogno del tuo aiuto per il mio uccellino... Ah, ah, ah, ah... Poi troveremo il nascondiglio che si è scavato quel codardo di Gravestone; lo tratterremo lì finché non saranno arrivati gli altri.»

«Ho sentito» rispose Timmil, portando con sé la figuretta di Shabriri nel cono d'ombra mentre si metteva a fianco di Allton. «È stato un combattimento duro, ma non impossibile. Dobbiamo aspettare Gord e gli altri?»

«Eccoti una bottiglia di vetro fatato, rinforzato da una ragnatela di fili di

metallo ricavati da una stella cadente». Mentre il gran sacerdote gli prendeva la bottiglia dalla mano, Allton aggiunse: «Infilaci il tuo pigmeo, e poi ti prego, riduci anche quest'avvoltoio in miniatura; ho una bottiglia anche per Pazuzeus.»

«Sei ferito gravemente?»

«No, anche se quel Demone bastardo ha combattuto strenuamente e mi ha inflitto parecchi colpi. Le tue cure saranno ben accette.»

«Non appena ci saremo occupati del Demone alato; anch'io ne avrò bisogno, mago. E le fasce che imprigionano Pazuzeus così bene? Rimpiccioliscono anche quelle?»

Allton scosse la criniera leonina mentre osservava il Demone. «Non ti preoccupare, amico sacerdote» disse a Timmil. «Trasforma l'uccellaccio in uno scricciolетto, e i ferri incantati resteranno intatti. Con un ordine posso farli tornare allo stato originario, e allora ti sembreranno soltanto come un uovo di ferro.»

«Dentro, dentro, Shabriri!» Il gran sacerdote spedì il mostriciattolo refrattario nella bottiglia con un raggio di luce sottile come un giunco, emanato dalla parte sinistra della verga. «E ora che abbiamo imbottigliato Shabriri» disse con un sorriso, mentre sigillava il contenitore con un tappo speciale e lo deponeva a terra per ammirare l'opera, «Possiamo occuparci di te, ali tarpate» aggiunse, rivolgendosi a Pazuzeus e proiettando su di lui il cono d'ombra.

«È splendido, Timmil! Splendido!» esclamò l'arcimago entusiasta, mentre il mostro dalle quattro ali rimpiccioliva lentamente lanciando grida di protesta quasi impercettibili sotto l'effetto dell'incantesimo. «Meglio ancora, il nostro nemico principale è ancora rannicchiato dietro la sua spessa parete di magia. Secondo me la perdita dei suoi due servitori l'ha messo a tappeto.»

«Non essere tanto presuntuoso, Allton» lo ammonì il chierico, con ansiosa severità. «Ci siamo sbarazzati abbastanza facilmente dei Demoni, lo ammetto, ma erano solo schiavi al servizio di un padrone più potente.»

«Più potente?» Sul volto del mago apparve un'espressione incredula. «Tu puoi scatenare una tempesta, Timmil, ma ciò rende il tuo potere superiore alla furia del vento e all'energia del fulmine? Penso di no, amico mio! I due Demoni erano indubbiamente i più potenti dei molti servi malvagi agli ordini del Demonurgo. Li ha inviati contro di noi perché egli stesso non era in grado di affrontare la combinazione delle nostre forze. E ora trema al pensiero di doverci affrontare!»

«Ne sei sicuro? Forse lo schermo cela il suo prossimo attacco. Forse lo sta preparando proprio in questo momento, mentre noi stiamo qui a fare la ruota». Timmil parlava in tono estremamente preoccupato.

«Forse» ammise lentamente Allton. «Tuttavia è necessario che ci liberiamo definitivamente dei due Demoni, e che entrambi recuperiamo le forze il più possibile, se dobbiamo affrontare Gravestone, non sei d'accordo?»

«Non ci vorrà molto, quindi accetto la proposta. Prepara l'altra bottiglia, e io ci infilerò il prigioniero.»

Compiuta l'impresa, Allton ingoiò un sorso di elisir ricostituente mentre il gran sacerdote usava i suoi poteri risanatori per guarire prima le sue e poi le ferite del compagno. «Grazie, buon sacerdote» disse Allton, con gratitudine. «La rete delle forze laggiù sembra infittirsi e intensificarsi. Forse dovremmo indagare.»

«Aspetta un attimo. Potremmo avere addosso qualche strana sostanza pericolosa a causa del pericoloso contatto con gli esseri infernali. Userò alcuni farmaci e alcuni preparati antitossici per farci tornare in ottima salute. Poi potremo occuparci una volta per tutte del Demonurgo.»

Allton sollevò la verga. «Sì, penso che sia una buona idea. Non so dove sia il nostro campione, ma trascureremmo i nostri doveri se stessimo qui ad aspettarlo.»

«Dove mai potrà essere?» si chiese Timmil, mentre frugava nello zaino.

«Non ti preoccupare, sacerdote». La voce sembrava quella di Allton, ma era come se il mago parlasse da grande distanza. «Si è impantanato in un labirinto che intratterrà lui e i tre che lo accompagnano per ore, forse per giorni o settimane. C'è anche la possibilità, per nulla remota, che non ne esca vivo!»

«Ma come lo sai?» chiese il chierico, senza alzare gli occhi.

«Non lo sa» rispose la stessa voce, che un istante dopo assunse un tono più profondo e minaccioso, altrettanto familiare per Timmil. «Sono io, Gravestone, che ti parlo. Stai sicuro che so dove si trova il cosiddetto campione e che cosa dovrà affrontare se vorrà arrivare qui.»

Il chierico impallidì mentre si voltava a guardare il compagno, perché Allton era paralizzato dallo shock per quello che aveva udito. Prima che uno dei due potesse reagire, la voce senza corpo del Demonurgo riprese a parlare:

«Avete riposato e recuperato le forze, eroi in missione. Ora lasciate che io pareggi i conti. Dopotutto è l'Equilibrio che cercate, non è vero?»

Mentre Gravestone pronunciava le ultime parole, forze invisibili afferra-

rono le prigioni fatate che contenevano i Demoni rimpiccioliti. Le bottiglie di cristallo si espansero mentre si sollevarono in aria e poi esplosero all'improvviso in mille schegge di vetro, micidiali come lance scagliate da enormi giganti. Sia il chierico che il mago erano troppo impegnati a proteggersi per notare ciò che accadde immediatamente dopo.

«Sì, così va molto meglio» commentò Gravestone, in tono soddisfatto arrogante. «Inizia la seconda ripresa!»

«Che gli dei ci salvino!» sussurrò Timmil. Allton, scuro in volto, afferrò la verga e tacque. Davanti a loro si ergevano i due Demoni, che avevano riacquistato le loro normali dimensioni e non mostravano alcun segno di lesioni.

«Ci scambiamo gli avversari?» chiese Shabriri, con la sua voce aspra e stridula.

«No, fratello, no» rispose Pazuzeus, mentre fissava il mago con il suo sguardo terrificante. «Ho una faccenda personale da sbrigare con quel piccolo pasticcia-incantesimi, che si diverte a spezzare le ali altrui con quel suo piccolo congegno maledetto. Forse gli dilaterà gli intestini dall'interno, quando gliel'avrò infilato nelle viscere.»

«Non avere troppa fretta, fratello» disse Shabriri. «È un divertimento che non voglio perdermi!»

Capitolo 14

Il nulla mutevole era opprimente; era qualcosa che deprimeva il morale di Gord e minava il suo coraggio. Voleva rinchiudersi da qualche parte, da qualsiasi parte; anche in se stesso, se necessario.

Il terribile nemico che Gord aveva affrontato all'ingresso di quel mondo orribile era svanito in un batter d'occhio; era stata soltanto un'illusione di breve durata, fra l'altro, ma quella consapevolezza non lo rincuorava. Anzi, tutto ciò che si trovava in quel luogo aveva precisamente l'effetto opposto su di lui. La sua stessa anima era schiacciata dalla disperazione e dallo sconforto; sebbene sapesse che si trattava di un effetto indotto artificialmente, non riusciva a combatterlo né con i poteri della mente né con la magia. La forza sembrava abbastanza potente da penetrare attraverso tutte le difese e le protezioni che circondavano la sua persona.

Si girò per cercare incoraggiamento e guardò Greenleaf. Il Druida tremava e teneva gli occhi chiusi. «Curley!» gridò Gord, più forte che poté. Ne uscì una sorta di gracidio, ma il sacerdote semi-Elfo aprì gli occhi per

un istante.

«Curley, non lasciarti sopraffare da questo posto» continuò il giovane avventuriero, vedendo l'espressione di terrore puro negli occhi del compagno. «Insieme possiamo farcela.»

«Io non posso fare proprio niente» ribatté Greenleaf. «Non posso guardare questo». Mentre parlava, chiuse gli occhi, corrugando il viso. Era chiaro che quel luogo non si presentava allo stésso modo a lui e a Gord; Greenleaf vedeva cose terribili, mentre Gord non vedeva nulla, tuttavia l'effetto sui due era lo stesso; come il giovane campione, anche il semi-Elfo agiva come se avesse totalmente perduto la volontà di lottare.

«Siediti e stai calmo» disse Gord, con voce suadente, riuscendo a infondere forza e sicurezza con le sue parole. Doveva farlo, altrimenti il suo amico sarebbe senz'altro impazzito. «Gellor» chiamò, toccando il Druida mentre girava la testa per cercare il trovatore, «per favore, cantaci una canzone. E tu, Chert, tu canta assieme a lui, con la voce da basso che sfoggi quando ti esibisci nei canti di guerra!» Parlare ai suoi compagni, cercare di rassicurarli lo faceva sentire meglio; a ogni parola la sua voce si faceva più forte e più sicura il morale si risollevava e il coraggio tornava a poco a poco.

Gellor si era coperto l'occhio fatato per non essere costretto a vedere quel luogo tremendo nella sua essenza reale. «Lo farò» rispose, quando Gord ebbe finito di parlare; ma la sua voce era roca, come lo era stata inizialmente quella del campione, le sue spalle erano curve e pesanti. Pizzicò con le dita le corde della piccola *kanteel*, ma ne uscì solo un suono stridulo, stonato. «Aiutami a trovare la nota giusta, Chert» sussurrò.

«Eh? No, no, non posso cantare, qui» mormorò l'uomo delle colline, leccandosi le labbra e tentando di schiarirsi la gola secca. «Puoi farlo anche senza di me...» Detto questo, Chert riprese a fissare il vuoto, muovendo la testa di tanto in tanto, come se avesse dovuto tenere d'occhio un nemico immobile e invisibile.

«Avanti, voi due! È un ordine! E il vecchio Curley, qui» disse Gord, posando la mano sulla spalla curva del Druida, «desidera moltissimo sentire una bella ballata eroica.»

Chert si era girato, e stava guardando intorno a sé, gli occhi dilatati, senza riuscire a vedere i compagni. Le parole non gli penetravano nelle orecchie, e, quando vide il suo strano comportamento, Gellor sputò e disse: «Quell'idiota è sempre stato scemo e inutile nel momento del bisogno!»

«Allora canta da solo, Lord Gellor» lo incitò Gord.

«Canta tu» ribatté il guercio in tono aspro. «Non ho voce, qui. Tu sei più di me, al di sopra di noi tutti. Avanti, fatti da solo la tua musica, potente campione!» Vi era disprezzo e derisione, in quelle parole, e, come Gellor l'aveva pronunciata, la parola «campione» sembrava un insulto, qualcosa di volgare e sporco.

La rabbia travolse Gord e nella sua mente pensò addirittura ad attaccare, per dimostrare a chi l'aveva deriso quant'era potente come campione e quanto poteva essere pericolosa la sua ira. Il sangue gli salì alla testa; non fece nulla per una frazione di secondo, mentre nella sua mente turbinavano pensieri cattivi, punizioni che avrebbe potuto infliggere per le quelle parole di scherno. Il trovatore non gli prestava attenzione; infatti stava sfogando il suo sarcasmo sugli altri.

«Un gigante troppo debole per liberarsi degli spauracchi che qui si nascondano e un Druida terrorizzato che non riesce nemmeno a parlare. Perché mi trovo con gente del genere? Perché il nobile lignaggio e le grandi imprese non contano nulla per i 'Signori' dell'Equilibrio?» Gellor stava sbraitando in tono sempre più aspro e alto, mano a mano che si infervorava nel parlare. «A un ladro di quattro soldi, ecco a chi danno la gloria. Oh, sì, molto astuto. Una presunta parentela illustre, confermata soltanto dal re dei gatti di strada, uno che cerca sempre di spadroneggiare sugli altri. Che questo marmocchio...»

Il palmo aperto di Gord colpì il volto di Gellor con violenza sufficiente da farlo tacere e da farlo indietreggiare vacillando. «Allora, vecchio rudere, guercio miserabile!» lo apostrofò Gord in tono gelido. «Ti farò ingoiare queste parole. Sarà estremamente spiacevole, ma lo farai! Altrimenti ti ingoierai questa!» Il sibilo sembrò riempire l'aria mentre la lunga spada nera di Gord usciva dal fodero.

Sembrò che lo schiaffo avesse fatto tornare in sé Gellor, che gli avesse schiarito le idee e lo avesse stimolato ad agire; sguainò velocemente il proprio spadone di acciaio fatato, che mandò un sinistro riflesso argentato. «Smettila con i tuoi discorsi infantili» ruggì Gellor, con un tono che ben si adattava alla sua espressione. «È giunta finalmente l'ora di pareggiare i conti in sospeso!»

Le due lame tagliarono l'aria, cozzarono l'una contro l'altra, guizzarono, danzarono, rotearono. A volte vicini, a volte lontani gli avversari balzavano e saltellavano, si lanciavano in affondi e giravano in tondo, scambiandosi finte e attacchi.

Gellor era migliore come spadaccino, ma solo di pochissimo, e la sua

superiorità era controbilanciata dall'arma di Gord. Ogni volta che la lama nera colpiva l'acciaio lucente della spada del bardo, da questa schizzavano via finissime schegge di acciaio. Entrambi gli uomini ansavano per la tensione e per lo sforzo, ed entrambi avevano piccole cicatrici rosse che attestavano l'abilità dell'avversario.

«Uso soltanto la mia forza» ghignò Gord dopo un violento scambio di colpi. «Avanti, vediamo la tua tanto decantata abilità, fanfarone!»

«Bah, tu ti affidi a un brando maledetto dai Demoni, marmocchio!» ribatté il trovatore. «Avrai bisogno di qualcos'altro!» L'attacco seguì con tale rapidità, che Gord non riuscì a reagire, e un altro taglio si unì a quello che Gellor gli aveva già inferto.

«È il momento di arrivare alle conclusioni» disse Gord, con voce dura come l'acciaio della spada di Gellor. «Fra un attimo vedremo chi merita effettivamente di essere il campione.»

«Risparmia il fiato» ribatté Gellor, ansimando, «perché potresti averne bisogno.»

«Gord! Gord! Sei...»

Quelle tre parole risuonarono nella mente del giovane, pronunciate da una voce diversa. In quello stesso momento Gellor attaccò, e l'affondo avrebbe potuto essere la sua fine, ma i riflessi e la cotta di maglia fatata gli salvarono la vita.

La voce era quella di Basiliv, Gord lo sapeva con certezza, come sapeva che la comunicazione era stata mentale e non fisica. Ciò che lo preoccupava era l'improvvisa interruzione: il Demiurgo aveva lasciato la frase a metà, a causa di una forza potentissima alla quale nemmeno lui era riuscito a resistere.

Ma malgrado l'interruzione nella mente di Gord era rimasta un'immagine, o meglio, una vivida serie di impressioni: il Demiurgo aveva inviato un messaggio su due livelli, e l'interruzione forzata era riuscita solo parzialmente.

Il lungo affondo fece perdere l'equilibrio a Gellor. Era troppo vicino per un fendente efficace, tuttavia, e nessuno dei due aveva intenzione di usare il pugnale: si trattava, infatti, di un duello alla spada. Mentre il bardo cercava di riprendere l'equilibrio, Gord gli sbatté l'elsa della spada sulla tempia con violenza tremenda, e il guercio crollò al suolo come se abbattuto da un colpo d'ascia.

«Mi dispiace caro vecchio compagno» disse Gord ad alta voce, mentre sollevava delicatamente il suo corpo inerte e lo deponeva accanto alla figu-

ra rannicchiata di Curley Greenleaf, chiuso in se stesso per sfuggire al nulla agghiacciante che lo circondava.

La rabbia del giovane campione era svanita totalmente, e Gord provava soltanto una grande determinazione. «E adesso tocca a Chert» disse fra sé. Mentre il duello fra Gord e Gellor si avviava alla conclusione, il barbaro aveva cominciato a girare in tondo ansimando, con gli occhi dilatati e lo sguardo terrorizzato simile a quello di un toro che avverta la presenza dei lupi nelle vicinanze.

Gord tentò di avvicinarglisi, ma Chert roteò l'ascia da battaglia; non diceva una parola, ma Gord sapeva che in ogni cosa che gli si avvicina Chert vedeva un nemico mortale da eliminare. Non era un problema da poco. Per salvare i compagni da quella trappola, Gord doveva portarli tutti nello stesso posto, uno vicino all'altro. Posò Gellor, poi trasportò il Druida in un luogo il più vicino possibile a Chert. «Dovrebbe bastare» disse il giovane, incerto. «Spero che sia sufficiente.»

Mentre Gord si avvicinava alle sagome immobili di Gellor e Curley e all'uomo delle colline impazzito, il vuoto amorfo che circondava tutti loro cominciò a ribollire e a prendere forma. Allora Chert gridò, vedendo finalmente i terribili nemici che fino a poco prima sapeva celarsi ai margini del suo campo visivo. Non importava se le figure da incubo fossero o meno le stesse che vedeva Gord; l'improvviso animarsi della scena era dovuto alla forza di Gord, alla sua ritrovata determinazione. Il nulla aveva avvertito il mutamento dentro di lui e ora stava reagendo. «Troppo tardi» disse il giovane ladro, con voce sicura.

Ignorando le creature minacciose che ormai incombevano dappertutto, Gord rimise nel fodero il Terrore dei Cuori Malvagi e con calma iniziò a escludere tutte le distrazioni, facendo appello alle proprie forze interiori, ma rimanendo allo stesso tempo ben conscio della presenza dei compagni. Nel frattempo il confuso ribollio si acquietò, e la minaccia ridivenne una presenza latente poi Chert si calmò e esausto per lo spreco di energie fisiche e soprattutto mentali, sedette e si accasciò, come se si fosse addormentato.

Gord non pensava al luogo in cui si trovava, quindi la dimensione non era stimolata a reagire in base ai suoi pensieri. A dire il vero, la reazione di Greenleaf era stata corretta, almeno in parte. Ora era al sicuro, ma non aveva alcuna via di scampo, se non quella di ritirarsi nel proprio guscio, con le conseguenze finali di disidratazione e morte. Gellor era caduto nella tremenda trappola quasi con la stessa facilità di Chert. «E neanch'io ho fat-

to molto meglio di loro» si disse Gord, malinconico, mentre pensava a quanto era accaduto. «Se il pensiero di Basiliv non mi avesse raggiunto, ora potremmo essere tutti morti». Dopodiché Gord escluse anche riflessioni di quel genere, e fece quel che sapeva di dover fare.

Usando l'enorme riserva di energia che gli era stata donata dal gruppo dei diversi esseri che rappresentavano l'Equilibrio, Gord tese mentalmente una mano e «toccò» le forme del mondo in cui si trovava. Era piccolo, limitato, ristretto; un singolo gradino di una serie numerosa che saliva verso un punto posto più in alto. Allo stesso modo, il giovane campione scoprì anche la localizzazione del gradino successivo. Ora, però non aveva più bisogno di salire un gradino alla volta per procedere verso l'alto; il Demiurgo gli aveva descritto mentalmente il modo di aggirare la serie di trappole mortali, e Gord era riuscito ad afferrare l'idea. Finora avevano fatto soltanto un quarto di strada.

Toccando e afferrando con la mente, Gord creò una serie di gradini più piccoli e non pericolosi, una scala nella scala. Pensò a se stesso come a un genitore e ai compagni come ai suoi figli: mentalmente li prese fra le grandi braccia, se li strinse al petto e salì di corsa la rampa di scale che teneva costantemente presente nel suo cervello.

A un certo punto dovette fermarsi a riposare; trasportare quei tre corpi inerti era un lavoro faticoso. Si concentrò, espresse un desiderio e all'improvviso gli apparve davanti un pianerottolo, una piattaforma con una lunga panca imbottita. Vi appoggiò delicatamente i corpi degli amici, prima Curley, poi Gellor e infine Chert che dormiva. Anche quest'ultimo non era più grande di un ragazzino di sei anni, anche se un po' robusto. Vedendo che i tre erano al sicuro e riposavano tranquillamente, Gord prese posto all'estremità del lungo sedile e allungò le gambe. Gli dolevano i muscoli per lo sforzo; voleva sgranchirli, rilassare le braccia cosicché il sangue potesse scorrere liberamente nelle vene portando via l'acido lattico e fornendo ossigeno e sostanze nutritive. Il sonno lo sopraffece nel giro di pochi istanti.

Qualche tempo dopo fu svegliato da uno strattone al bordo del farsetto di cuoio. «Vuoi svegliarti?» Gord aprì gli occhi e vide il barbaro in piedi sul pavimento d'alabastro del pianerottolo. La sua voce era una sorta di pigolio, senza più il tono stentoreo cui Gord era abituato.

«Sono sveglio, sono sveglio» rispose brusco. Chert si portò le mani alle orecchie.

«Non così forte!» gridò, guardando in su.

Gord scosse la testa, poi capì: gli altri non erano rimpiccioliti affatto! Era lui a essere diventato enorme, e la sua voce rimbombava come quella di un gigante. «Scusami, Chert» disse, a voce più bassa. Si guardò intorno e scorse il Druida e Gellor, in piedi a poca distanza che lo fissavano con sguardo perplesso e divertito.

«Non c'è dubbio che tu sia cresciuto» disse Gellor. «La domanda è: perché?»

«Per poter trasportare voi tre eroi inutili su per le scale» rispose Gord, con una punta di irritazione nella voce.

«Da dove sono usciti quei gradini?» chiese Curley Greenleaf, aggrottando le sopracciglia con aria perplessa. «Non sono naturali, se non è possibile usare questo termine per descrivere un elemento qualsiasi dell'universo creato da Gravestone.»

«No, ovviamente non sono opera del Demonurgo» spiegò Gord. «Ho ricevuto un messaggio da Basiliv, un avvertimento, ma è stato interrotto e... Non importa; vi racconterò tutta la storia più avanti. Adesso dobbiamo andare. Vi basti sapere che sono diventato così per potervi trasportare e che ho creato questi gradini con il pensiero per evitare le trappole che ci attendevano sulla scala di Gravestone.»

Il trovatore sorrise. «E così sei riuscito a trovare un mezzo per farla in barba al Demonurgo? Ci hai fatto uscire dal suo labirinto?»

«Penso di sì, Gellor. Ma è difficile, anche se la distanza sembra breve e la salita leggera.»

«Quanto ci vorrà?» La domanda di Chert toccava il cuore del problema.

«Penso che ci rimanga da percorrere la metà dei gradini-trappola dimensionale» rispose lentamente Gord. Ne abbiamo superati due dozzine, e io ve ne ho fatti salire altrettanti. Dovremmo riuscire a completare il cammino piuttosto in fretta, adesso che potrete arrampicarvi da soli, senza che vi porti in braccio come bimbetti addormentati.

«Arrampicarsi è la parola giusta» osservò il Druida, osservando i gradini. «Sono altissimi!»

«Ma dovete arrampicarvi e basta, anche se sarà faticoso. Gravestone ha il tempo dalla sua. E Timmil? Allton?» Gord fece una pausa per permettere alle sue parole di fare effetto; poi si alzò e mise all'opera la propria mente. «Devo concentrarmi sulla realtà di questi gradini, e diventa sempre più difficile man mano che si sale. Se proprio dovete, chiedete aiuto, ma preferirei che vi arrangiaste da soli.»

«Naturalmente, grande capo» disse Chert in tono irritato. «Non ti distur-

beremo». Chiaramente non era abituato a un Gord di quelle dimensioni. Già non gli andava che Gord fosse il campione, ma che fosse anche due volte più alto di lui era qualcosa che riusciva a malapena a sopportare. Ma gli altri si misero a ridere e dissiparono la forte tensione e il senso di disperazione che fino a quel momento aveva aleggiato nell'aria.

«Pensa alla tua infanzia» lo esortò Greenleaf.

«I barbari non hanno case, e tantomeno scale» scherzò il bardo. «Fingi invece che siano colline» suggerì. Chert fece un gestaccio e poi cominciò a salire. Così i quattro ripresero il viaggio interrotto.

Il tempo non aveva significato in quella non-dimensione della non-dimensione. Gord aveva strappato mentalmente al controllo del Demonurgo una parte dello pseudo-universo da lui stesso creato. Facendo ricorso al potere che gli era stato instillato, il giovane campione dell'Equilibrio aveva saldato la propria forza all'energia adoperata da Gravestone per creare le dimensioni mortali fra le sfere reali del multiverso. Usare la propria forza era già abbastanza stancante, ma manipolare le energie malefiche di cui si serviva il mago-sacerdote per costruire il proprio dominio personale e la moltitudine di trappole mortali che ospitava era talmente faticoso da portare Gord quasi al collasso. In qualche modo, tuttavia, egli riuscì a resistere. I quattro salirono, seppure con sforzo, gli alti gradini. Il mutamento fu graduale, ma Gellor, Chert e Greenleaf diventavano più alti a ogni dimensione che superavano, e si stancavano sempre di più.

«Non è come salire una scala normale» disse il barbaro, le cui dimensioni in rapporto a Gord erano tornate normali. Superava di una buona testa il giovane in altezza, e il suo corpo era quello di un Ercole.

Quando il giovane ladro si fermò per un'altra pausa, Gellor chiese: «Come mai ci stanchiamo tanto? Non stiamo forse eludendo le trappole del Demonurgo?»

«Eluderle? No, niente affatto. Io mi sforzo di rendere accessibile questa via usando la mia forza per piegare la sua, come una sbarra solleva un grande peso. Presto dovremo proseguire.»

«Perché siamo tanto esausti?»

«Perché utilizzo anche le vostre forze, oltre alle mie.»

Gord non seppe mai la reazione dei suoi compagni, a quelle parole. Fecero per parlare quando la pietra della scala, la panca e le pareti che apparentemente sostenevano l'intera struttura cominciarono a cedere e a riempirsi di crepe. «Il Demonurgo tenta di riprendersi la sua energia!» Con quel grido di avvertimento, il campione balzò in piedi e cercò di concen-

trarsi per ricostituire la scala di alabastro. I tre amici gli stavano vicini, anch'essi intenti a fissare con la mente la realtà che Gord voleva far esistere, ma continuava a sgretolarsi.

Mentre il pavimento cedeva sotto i loro piedi, Chert si gettò di lato. Aveva individuato una nuova dimensione, un possibile rifugio per evitare il vuoto infinito che li attendeva, se non proprio per trovare la salvezza finale. «Acchiappa Curley!» gridò a Gellor, mentre lo afferrava con la mano per il braccio sinistro e lo tirava verso l'apertura che portava chissà dove.

Gellor riuscì ad afferrare il mantello del Druida, così anche questi fu trascinato verso il rifugio. Si udì un rombo cupo, e l'intera scala d'alabastro crollò. Le pareti, ormai nere come la notte, si incrinavano e scivolavano via, prima lentamente, poi sempre più veloci, in una voragine che terminava con alcune rocce frastagliate un miglio più in basso. Gord stava precipitando nel vuoto assieme al materiale di cui era fatta la scala.

«Salvalo!» gridò disperatamente l'uomo delle colline.

«Non posso!» rispose il Druida. Mentre si lambiccava forsennatamente il cervello per trovare una soluzione, e Gellor tirava fuori qualcosa dalla cintura, l'apertura si richiuse di scatto. Chert, Greenleaf e il trovatore guercio si ritrovarono su una piattaforma bizzarramente illuminata, un luogo fatto di una sostanza strana, dalla natura indeterminabile.

«Che cos'è successo?» riuscì a chiedere Chert.

«Noi ci siamo salvati, ma Gord no» rispose Gellor con voce piatta.

Allora il Druida parlò con voce amareggiata: «Eravamo già in cima quando abbiamo fatto la sosta. Guardate!»

In lontananza videro Timmil e Allton, impegnati a combattere con una coppia di Demoni terribili, mentre l'odiato Gravestone, comodamente sdraiato su un divano, si godeva tranquillamente lo spettacolo.

«Che gli marcisca il cuore, a quel bastardo dalle gambe di cicogna!» Chert aveva impugnato Brool e, mentre parlava, si avvicinava sempre più al Demonurgo. «Vedrà come i veri uomini vendicano i loro amici!»

«No, Chert, aspetta! Prima dobbiamo aiutare Allton e Timmil. Poi ci occuperemo di quella tarantola.»

Il barbaro si girò. «Qualcuno deve pur tenere occupata quella canaglia, e io mi offro volontario». Guardò torvamente il Druida, come per sfidarlo a mettere in discussione le sue parole.

«Tu e Curley andate ad aiutare i nostri amici» disse Gellor in tono fermo. «Distruggete i Demoni! Io contrasterò i *dweomer* di Gravestone con la mia musica; sono in grado di farlo per un po' di tempo, anche contro un in-

dividuo potente come il lui. Ma venite in mio aiuto il più presto possibile! Non sarà un'impresa facile!»

Per un attimo il massiccio uomo delle colline esitò, combattuto fra il desiderio di fare a pezzi il mago-sacerdote e la logica di ciò che aveva detto il bardo. «Va bene» brontolò. «Tu terrai a bada quell'essere disgustoso per qualche minuto, poi arriveremo noi per aiutarti a completare l'opera. Avanti, Curley, dobbiamo occuparci di quei due Demoni pidocchiosi.»

Greenleaf avrebbe riso a quelle parole se non avesse avuto la gola chiusa e il cuore pesante. Occuparsi di un paio di Demoni? Chert faceva sembrare l'impresa facile come una caccia alla lepre con il falco, ma molto probabilmente sarebbe stata la loro rovina. La rovina di tutti loro. Senza Gord non avevano molte possibilità di successo, ma obiettivamente il piano abbozzato dal bardo era l'unico ragionevolmente attuabile.

«Arrivo, Chert» riuscì a dire il Druida, correndo e sbuffando per tener dietro al barbaro. «Rallenta un po', perché dovremo avventarci sul nemico contemporaneamente!»

Mentre i due si precipitavano ad assistere i compagni nello scontro con i Demoni, Gellor prese la piccola arpa dalle linee snelle e si infilò un anello sull'indice destro, sfiorando dolcemente le corde d'argento e d'oro. Cantò una canzone i cui versi ebbero un effetto immediato: in un battibaleno fu accanto al Demonurgo, a sua volta immerso nei rituali di una magia nera che avrebbe dovuto contrastare il *dweomer* musicale di Gellor. Gli abitatori degli Inferi che circondavano Gravestone svanirono alle prime note del trovatore, e i due rimasero soli, uno contro l'altro.

Dei due antichi Demoni, Shabriri era il più vicino a Chert, quindi Brool intonò la sua canzone con gran sconcerto del Demone dai molti occhi. Il barbaro arrivò di corsa, roteando l'enorme ascia da battaglia all'altezza della vita. La lama colpì il polpaccio squamoso di Shabriri squarciandolo di netto; l'icore uscì a fiotti, e il Demone ruggì per il dolore. Si trattava di un colpo tutt'altro che mortale, ma, con il suo intervento repentino, l'uomo delle colline aveva salvato la vita di Timmil. Shabriri, infatti, era sul punto di finirlo. Ora il grande Demone aveva un'altra persona con cui combattere. Mentre Shabriri si girava per scontrarsi con il gigante, Timmil si allontanò nel tentativo di recuperare le forze per riprendere la battaglia: era debole, più morto che vivo, ma non era disposto ad arrendersi a quel maledetto Demonio!

L'aiuto fornito dal Druida ad Allton ebbe praticamente lo stesso effetto. Il mago dalla criniera leonina aveva quasi esaurito gli incantesimi e si tro-

vava in una situazione difficile quando Greenleaf arrivò, pronto a dar battaglia. La verga incantata del Druida e la riserva di *dweomer* di cui era dotato bastarono a salvare la vita di Allton, che però non fu in grado di approfittare dell'arrivo dei soccorsi per sferrare il proprio attacco. Mentre Greenleaf si occupava dell'immenso Demonio, Allton indietreggiò e cercò di recuperare le forze.

Vi fu una serie di violentissimi scontri fra il Demone e il Druida, il quale inflisse gravi danni a Pazuzeus. Allton vide il demoniaco servitore del Male barcollare e contorcersi sotto l'effetto degli incantesimi, Curley Greenleaf combatteva strenuamente contro di lui. Tuttavia, nonostante tutto ciò che aveva sopportato in precedenza, il Demone era più potente del Druida; malgrado la grande debolezza il mago fece ricorso alle ultime energie che gli restavano e scese nuovamente in campo. In quello stesso istante Pazuzeus attaccò Greenleaf con un incantesimo o qualche altra arma: il Druida gridò e crollò a terra privo di sensi.

Poco più in là, le cose non andavano molto meglio a Chert, nel suo duello con Shabriri. Ustionato, pesto e sanguinante per le molte ferite, il barbaro tuttavia non demorse e continuò a colpire. La lama di Brool aveva ferito il Demone, squartandolo dalla gamba al busto, ma nessun colpo dell'ascia fatata era stato mortale. Ferito, indebolito, ma ben lontano dalla sconfitta, Shabriri stava escogitando lo stratagemma finale, l'attacco grazie al quale avrebbe distrutto il barbaro che osava opporglisi, quando Timmil rientrò nella mischia.

«Demonio!» La voce del sacerdote rimbombò innaturalmente. Sconcertato e perplesso, Shabriri si girò verso l'avversario. Timmil aveva gettato via la verga, i cui poteri si erano ormai esauriti, ma aveva afferrato l'amuleto, il cui metallo brillava così intensamente che per poco non accecò il Demone.

«Marcisci per sempre nelle oscurità degli Inferi!» ordinò il chierico, mentre avanzava. «Non tornare mai più, feccia demoniaca.»

Shabriri indietreggiò di un passo, sconcertato più che intimorito. Al chierico non erano rimasti poteri sufficienti per esorcizzarlo, questo lo sapeva con sicurezza, ma ad un tratto il piede dai lunghi artigli scivolò sul sangue di Chert; il Demonio abbassò gli occhi a fissare il pavimento; non aveva alcuna intenzione di cadere a terra.

Era l'occasione che Timmil aspettava. Con un urlo di trionfo, egli balzò in aria, afferrò l'enorme creatura e pronunciò una parola magica, che trasportò sia lui che Shabriri dal luogo in cui si trovavano alle profondità del-

la dimensione infernale, dimora del Demone. Chert vide il lampo, udì il tuono fragoroso che annunciava la dipartita e si mise a piangere.

Come in una cerimonia rituale, in una tragedia dalla conclusione predeterminata, proprio nel momento in cui l'anziano antagonista dei Demoni si era sacrificato per esiliare Shabriri, Allton stava affrontando la battaglia finale. Non gli rimanevano incantesimi molto potenti, né forze sufficienti, né riserve di energia alle quali ricorrere per continuare la lotta contro Pazuzeus... eccetto una. La sua verga conteneva ancora un po' di forza, e Allton la usò per annientare il nemico. Mentre colpiva recitò le formule dell'emanazione, dello scatenamento, della guida. Ognuna serviva a qualcosa: a incanalare il *dweomer* in una certa direzione, a far cambiare direzione all'energia, a liberare l'energia stessa, ad alterare le forze in un determinato modo.

Allton gridò quattro formule mentre colpiva, e tutte fecero effetto. La verga fungeva da sintonizzatore, da ricevitore e da trasmettitore, oltre che da deposito. Vibrava, apriva canali, emanava raggi, assorbiva energia: tutto questo in un solo istante.

«Smettila, bast...» fu tutto ciò che Pazuzeus riuscì a dire prima che l'antico manufatto si guastasse. Accadde proprio ciò che Allton si aspettava: dalla verga fluirono troppe energie e troppe correnti furono attirate al suo interno, molte, molte di più di quanto essa poteva contenere.

Una debole frattura si insinuò fra le sue forze e il flusso negativo dell'anti-mondo; il tessuto del multiverso si ricompose velocemente, e solo un minimo fiotto di energia oscura si incontrò con le violente scariche di energia provenienti da altri luoghi. Mentre il Demone cercava di urlare, di temporeggiare, persino di ottenere una tregua, l'oscurità e la luce si mescolarono e si divorarono reciprocamente. Soltanto una particella di luce si spense a bilanciare la negatività, ma la potenza immensa di quel breve trasferimento di energia disintegrò la verga antica. La forza emanata da quell'esplosione divorò sia il Demone che il mago in un lampo biancoroseo che scagliò Curley Greenleaf lontano lungo il sentiero dei bui cancelli della morte.

Il confino di Shabriri agli abissi dai quali era uscito, il sacrificio di Timmil e quello di Allton fecero tremare Gellor. Anche il Demonurgo sbatté le palpebre, ma si riprese molto in fretta: scagliò un'ondata di forza distruttrice, un potere rubato all'arcimago Mordenkainen che con la sua forza disintegrò il canto del nemico assieme al suo *dweomer* e spezzò le corde della kanteel che il trovatore teneva in mano. Quel contrattacco al

proprio incantesimo stordì Gellor, che perse i sensi all'istante.

«Cinque nella pentola» ghignò Gravestone. «Ancora uno per rendere il piatto più saporito, e poi il banchetto sarà completato.»

Capitolo 15

Le rocce, aguzze come denti di squalo, si avvicinavano sempre più in fretta, pronte a impalarlo. Ma Gord desiderò semplicemente che fosse altrimenti e così fu. Non cadeva più, camminava invece lungo un sentiero grigio, in una landa selvaggia di alberi contorti e forme raccapriccianti.

Era un'altra creazione del Demonurgo? Forse... ma le cose erano diverse. Dovunque guardasse, Gord vedeva chiaramente, come se dai suoi occhi sprizzassero potenti raggi di luce e nulla potesse sfuggire a quello sguardo.

«Vorrei che la strada fosse facile» mormorò, e al suo comando, la superficie sotto le suole dei suoi stivali alti si trasformò in un pavimento di marmo levigato.

«Voglio cavalcare un possente destriero» pensò, e improvvisamente si trovò in groppa a uno stallone. Sebbene la sella e la bardatura fossero diverse, Gord riconobbe immediatamente l'animale. «Blue Murder! Valoroso stallone dei bei tempi andati, come sei arrivato qui?» L'animale nitrì e scosse la testa a quelle parole, come per comunicare la propria sorpresa di ritrovarsi in quello strano regno.

«Gellor! Timmil! Greenleaf!» gridò allora il giovane. «Chert! Allton! A me, tutti e cinque!» Ma quell'ordine non sortì alcun effetto, a parte l'intensificarsi del grigio all'orizzonte verso il quale Blue Murder lo stava conducendo. Il luogo non apparteneva totalmente a Gord, o almeno, le cose che si trovavano al di là dei suoi confini non potevano essere richiamate per mezzo delle sue sole forze. Non importava; Gord ne avrebbe scoperto presto la natura, ne avrebbe assunto il controllo e avrebbe trovato i suoi compagni. «Scoprirò chi è il guardiano di questa dimensione» disse.

Ora la strada era un sentiero lucente, che sembrava non finire mai e correva sospesa nello spazio. Dappertutto si vedevano distese di stelle; alcune brillavano nelle vicinanze e rivelavano i loro globi viola puro, bianco, verde, rosso intenso. Altre luccicavano tanto lontane da sembrare minuscole particelle, ma la vista magica di Gord le individuava come intere galassie di soli.

L'improvviso cambiamento aveva fatto effetto anche al cavallo. Blue Murder sembrava ancor più possente, più bello, e aveva le corna di un ca-

vallo-Drago, un *Ki-lin* i cui zoccoli sollevavano scintille d'argento e d'oro dietro di sé.

«Svelto, svelto!» lo incitò Gord, e il destriero ubbidì. Le stelle cominciarono a sfrecciare di fianco a loro, come comete dalla coda infuocata. A destra e a sinistra, sopra e sotto, il campione dell'Equilibrio distingueva altri luoghi. In base ai colori, agli odori, e in certi casi in base a qualche barlume della loro essenza, Gord vide scorrere via l'intera serie dei cosmi multidimensionali: gli elementi, le probabilità, l'etere, le voragini dell'Inferno, dimensioni luminose di splendore ed esaltazione, luoghi oscuri di disordine e caos. Vide il regno onnipresente del Re dell'Ombra, sopra di esso l'ampia volta della dimensione astrale, e molto al di sotto della scia luminosa del *Ki-lin*, le terribili profondità dell'Ade, il nadir degli Inferi. «Nessun bagliore oscuro si emana da esse, Blue Murder» gridò il giovane campione. «Avanti!»

Miriadi di sfumature di verde, dall'oliva scuro al giallo verdastro al verde acqua turbinavano sotto di lui mentre il cavallo-Drago galoppava. Minuscoli cunei e ampie arcate mostravano le diverse vie d'accesso a una moltitudine di mondi nascosti e arcani. Che si trattasse di una dimensione parziale, di una semi-sfera o di una pseudo-dimensione, ogni luogo diveniva visibile per il giovane campione mentre il *Ki-lin* sfrecciava lungo il viale che solcava l'universo. Gord scosse il capo e distolse lo sguardo; c'era un'infinità di luoghi, ma nessuno era ciò che egli desiderava. Blue Murder, se quella strana cavalcatura era davvero lo stallone di un tempo, lo portava verso una strada opalescente, un sentiero fluido che si intersecava con il nastro sul quale stavano viaggiando.

«Dove mi stai portando?» chiese Gord.

Il *Ki-lin* non rispose; raddoppiò invece gli sforzi, e i soli e le stelle si sfocarono e scomparvero. A un tratto il destriero mandò uno strano lamento e si gettò nel fiume di luce opalescente. Allora il giovane campione seppe di essersi immerso nel fiume stesso del tempo.

«No!» ordinò al destriero. «Devi opporti alla corrente! Torna indietro!»

Il *Ki-lin* scosse la testa e proseguì. Ora stavano galoppando lungo un pendio dai riflessi metallici, fuori dal fiume lucente con la sua miriade di scene: poi si ritrovarono immobili in una distesa piatta e vuota. L'orizzonte era solo una remotissima lama di coltello, il cielo era fatto di strati di una sostanza pallida, grigiastra, e ogni strato aveva una sfumatura leggermente diversa.

Gord spronò il cavallo. Doveva sapere dove si trovava il guardiano di

tutto ciò. «Voglio ancora affrontare colui che mi permetterà di passare oltre» disse il giovane, rivolto al cavallo-Drago. «Che tu sia Blue Murder o un'altra creatura, finora hai obbedito; ora fai fronte al tuo impegno fino in fondo!» A quelle parole il cavallo svanì e Gord scrollò a terra.

L'improvvisa caduta lo stordì, ma subito si riprese e si rialzò in piedi. Vide che l'orizzonte si stava avvicinando...

No, la dimensione si stava contraendo! Tutto si restringeva, si spostava verso il centro, dove egli stesso si trovava. Era tutto così strano, così minaccioso. Gord avvertiva una presenza incombente, un male nascosto che si sarebbe manifestato da un momento all'altro.

Con le ginocchia leggermente piegate, la spada sguainata e pronta all'uso, il campione dell'Equilibrio attendeva. Soffiava un leggero vento, poco più di uno zeffiro, ma sufficientemente forte da farlo barcollare e spingerlo quasi in avanti. Si guardò e vide che era trasparente. «Oh, accidenti, no! Non può essere un sogno!» Si pizzicò, e sentì di esistere, d'esserci. «No, è qualcosa di diverso da un sogno, penso...»

Non riusciva più a vedere se stesso, e neppure il metallo nero del Terrore dei Cuori Malvagi, che teneva puntato davanti a sé. «Perché?» sussurrò, mentre si guardava nervosamente intorno.

Voci. Alle sue spalle si trovava la regina-Demone Zuggtmoy nella sua forma più spaventosa. Una vecchiaccia dall'aspetto orripilante le stava parlando: non poteva trattarsi che di Iggwilv, la madre delle Fattucchiere.

Entrambe tenevano in mano un oggetto che emanava un cupo baluginio, ed entrambe ostentavano chiaramente il proprio orgoglio e la propria arroganza. C'era una lieve perturbazione, una zona più oscura nell'aria, e tutte e due stavano indietreggiando in modo da aumentare la distanza che le separava. Nel medesimo istante apparve un'altra figura: il corpo nudo e rossastro del semidio *Cambion*, Iuz. Semidio? Non più, a quanto pareva. Iuz sovrastava la Demoniessa di tutta la testa, e la sua corporatura era molto massiccia. Era diventato più grande, più forte e più sicuro di sé: anch'egli impugnava un oggetto luminoso, e aprì la bocca enorme per mostrare le file di denti appuntiti che la riempivano mentre si materializzava del tutto.

«Benvenuto, figlio mio!» gracidò la più grande delle Fattucchiere.

«Ossequi, Signore delle Sofferenze» ansimò Zuggtmoy, con la sua voce ovattata.

«Ho, ho, ho!» Iuz espresse la propria gioia con una risata tonante, lasciandola echeggiare e rimbalzare nella profondità della dimensione. «È questo il luogo che avete scelto, non è vero?»

«Sì, caro ragazzo» confermò l'orribile madre del *Cambion.* «È un luogo che nessuno può raggiungere tranne noi. Neppure quel necrofilo di Infestix può disturbarci quaggiù» aggiunse con un sorriso sgradevole, guardando il cumulo di funghi sotto il quale si celava Zuggtmoy, come in cerca di un suo cenno di assenso.

La Demoniessa dei funghi non la deluse. «Una scelta alquanto astuta, non sei d'accordo, Iuz, bello mio?»

Avrebbe potuto dire di più, ma il *Cambion* la interruppe in tono iroso.

«Non chiamarmi più in quel modo, maledetta sgualdrina!»

«Sii più gentile» lo ammonì la madre-Fattucchiera. «Ora siamo un gruppo inseparabile. Dammi il tuo *Theorpart*, caro Iuz, e la mamma farà di questi due un grande strumento per il tuo potere...»

«Sst! Non interferire, adesso, 'Wilva. Devo avere io la chiave per l'unione iniziale». Mentre parlava, Zuggtmoy si trasformò in una donna bella e seducente. «Quindi accetterò la tua offerta, Iuz» disse, con voce appassionata.

Iuz scosse il capo. «Se siamo uniti, allora dobbiamo agire di conseguenza, mie deliziose consorti.»

«Cosa?» fece Iggwilv, con una punta di irritazione, mentre anch'ella si trasformava in una donna altrettanto splendida e riccamente vestita.

«Che vorresti dire?» chiese quasi simultaneamente Zuggtmoy.

«Ognuna di voi deve impugnare la sua parte della triplice reliquia, come faccio io adesso» disse il *Cambion* con un sorriso mellifluo, mentre tendeva il braccio destro e impugnava la chiave dalla forma bizzarra in suo possesso, in modo da puntarla verso la superficie del luogo che li ospitava. «Ora voi due dovete fare lo stesso, così uniremo le tre parti per formare un tutto unico.»

Zuggtmoy esitò e guardò prima Iuz e poi Iggwilv. La vecchia Fattucchiera esitava; guardò prima il suo rampollo, poi la regina dei funghi. Le due donne si scambiarono occhiate; entrambe erano sospettose, non si fidavano del *Cambion*, e dubitavano anche di loro stesse. Come in un mutuo accordo silenzioso, poi, entrambe si volsero verso Iuz, che se ne stava nella stessa posizione di prima, ancora con un'espressione amichevole e un vago sorriso sull'ampio volto.

«Avanti, avanti! Questa azione farà di noi i padroni indiscussi di tutto, gli esseri più potenti del multiverso. La nostra volontà è bastata a tenere disgiunta la reliquia, e a mantenere legato Tharizdun... Vedi? Pronuncio liberamente il nome di quell'imbecille, senza paura! Saremo noi tre a co-

mandare, non lui!»

Zuggtmoy esitò, poi annuì e tese lentamente il suo *Theorpart.* «Orsù, Iggwilv, anche tu!» disse, in tono aspro.

«Oh, benissimo» disse la Fattucchiera. «Ecco...»

«Ieeuuzzz!»

Il *Cambion* lanciò quel feroce urlo in un «crescendo» che gli fece contrarre di riflesso le braccia tese. Aveva lasciato cadere istantaneamente la propria parte della reliquia quando le due donne avevano porto la loro, e aveva allungato le braccia di scatto per afferrare le chiavi della prigione in cui era rinchiuso il malvagio Tharizdun. Aveva serrato le lunghe dita sui due oggetti, e aveva ritratto le braccia muscolose con la velocità del fulmine. Iggwilv e Zuggtmoy, inorridite, videro al rallentatore la scena del *Cambion* che si prendeva il doppio trofeo e lo sollevava esultante sopra la testa.

Per tutto il tempo Gord era rimasto a guardare senza reagire. Infatti non sapeva se i tre potevano vederlo o no. Quando Iuz strappò le due chiavi dalle mani delle presunte alleate nel dominio universale, un grido di orrore sfuggì inaspettatamente dalle labbra del giovane. Nessuno lo sentì, tuttavia, perché anche le tre orribili creature stavano urlando.

«Nooo!» muggì Zuggtmoy, cercando nuovamente di trasformarsi.

«Aspetta!» strillò Iggwilv, tentando di guadagnare tempo.

«Mia! Sei mia!» urlò Iuz, trionfante, mentre copriva l'ultima parte della reliquia con l'enorme mano unghiuta. Nel frattempo usò le altre due, spostandole parallelamente, fino a farle toccare.

«Polvere!» tuonò, puntando la bizzarra coppia direttamente contro sua madre. Iggwilv fu soffiata via nella brezza, ridotta a un minuscolo mulinello di polvere.

«Aria!» gridò ancora Iuz, voltandosi e puntando i due *Theorpart* gemelli contro Zuggtmoy, per metà donna e per metà fungo. La Demoniessa svanì all'istante, lasciando dietro a sé soltanto un sottile anello di fumo.

Fatto ciò, il *Cambion* si mise a saltellare e a fare capriole per la gioia. «Sono il Re! Sono l'Assoluto! Nessuno può stare al Mio cospetto! Tutto è Mio, tutto, tutto!»

Gord era inchiodato al suo posto. Guardò Iuz che si chinava a raccogliere la parte finale del temuto manufatto e senza esitare la univa alle altre due per formare un tutto unico. «Non può essere...» sussurrò il giovane. Quasi in risposta alle sue parole, si udì un tuono in lontananza. Un tuono?

«Un tuono?» Alla domanda che si era formata nella mente di Gord fece

eco quella formulata dalle labbra di Iuz. Il *Cambion* interruppe i festeggiamenti e fissò l'orizzonte. Era lo stesso di prima, con le stesse sfumature; eppure il rombo veniva proprio di là. Sembrava un tuono ininterrotto. Iuz rimase a guardare, immobile.

«Si avvicina» disse infine l'enorme Demone. «Chi osa disturbare il Signore del Multiverso?» chiese poi, con voce stentorea quasi come il tuono stesso.

Non ebbe risposta. La dimensione si contrasse, e il rombo si intensificò ulteriormente. Gord non aveva dubbi. La fonte di quel rumore si stava avvicinando sempre più. Adesso riusciva a muoversi, ma non aveva nessun posto in cui andare. Mentre tali pensieri gli turbinavano nella mente, la dimensione rimpicciolì ancora. Ora i suoi confini erano definiti, le sue misure percettibili: era un rettangolo lungo e largo, enorme, ma che si stava contraendo e restringendo. Iuz si infuriava e imprecava in risposta al rombo emesso dalla dimensione, e, mentre si svolgeva lo scontro, Gord vide che lo strato diventava sempre più angusto, finché egli e il *Cambion* non si ritrovarono in un luogo lungo cento metri e largo non più di trecento. Poi il rumore cessò, e tutto si fermò; un tenue pennacchio di fumo nero si stagliò all'orizzonte.

Iuz notò la colonna di fumo e andò in quella direzione. «Chi osa impormi la sua presenza?» chiese. «Chi è tanto audace da sfidare i desideri di Iuz?»

Non vi fu risposta. Il fumo si addensò, si alzò e nella parte superiore della colonna si accesero minute particelle color ametista, un fuoco violetto dentro la densa nuvola scura. Il *Cambion* era sconcertato, ma deciso a farsi valere. «Avverto la tua presenza» gridò. «Mi sto stancando di questo gioco!» urlò poi. Sollevò la sagoma mostruosa dell'antica reliquia e la puntò contro il fumo. «Ora, creatura di follia, assaggerai il potere di Iuz!»

Dal manufatto scaturì un raggio abbagliante di luce violetta, che penetrò nella nube. Il fumo nero sembrò non risentirne; anzi, fu proprio il fumo a spezzare il fascio in due raggi di luce che ravvivarono la luminosità violetta all'interno della nuvola nera; in questa si erano aperti due fori, dai quali trapelava una luce color ametista: sembravano due occhi iniettati di sangue che fissassero il mondo con sguardo minaccioso.

«Io... Nooo!» A quel punto toccò al *Cambion* urlare il proprio rifiuto, ritrarsi per tentare di sfuggire a ciò che vedeva.

«Oh, sì!» sghignazzò una voce di pura malvagità.

La cima della colonna scura si era trasformata in una testa, e le vivide

luci color ametista erano gli occhi di Tharizdun. L'enorme bocca dell'essere era una tenebra infinita nero-violacea, priva di labbra ma con denti e zanne. La pelle era nera come quella di Graz'zt, liscia come quella di un neonato, spaventosa come il rivestimento di cuoio delle porte della dannazione. Tutti i mali innominabili, tutte le brutture del mondo coprivano Tharizdun, o perlomeno la parte del terribile essere momentaneamente visibile allo sguardo inorridito di Gord... e del *Cambion*, che andava facendosi sempre più piccolo.

«O Supremo dei Grandi Mali» guaì Iuz, «perdona il tuo figlio indegno, Iuz. Ti prego di accettare il mio omaggio, questo... questo manufatto che in verità ti appartiene». Mentre parlava, il *Cambion* porgeva a Tharizdun l'oggetto, ma questa volta non fece alcun tentativo di usarne il potere contro il signore degli Inferi.

Tharizdun ridacchiò e trasse un profondo sospiro. La chiave della prigionia cui era stato costretto si sgretolò in minuti frammenti, e i frammenti si disintegrarono in scaglie. Queste a loro volta si ridussero in atomi e il tutto svanì nelle narici dell'essere malvagio.

«Meglio, piccolo Demone, molto meglio» disse Tharizdun in un sussurro. «E ora vieni! Bacia la mano che ti dominerà!»

A quel comando, il *Cambion* riuscì a fare un inchino, poi si precipitò a obbedire. Corse a rendere omaggio a quell'incarnazione del Male, che stava diventando sempre più solida, e poi disse: «Sono il tuo schiavo, o Crudelissimo. Fai di me ciò che vuoi.»

«Molto bene, Iuz» tuonò Tharizdun. Il *Cambion* gli era vicino, molto vicino. Tese la mano, e Iuz fu come un coniglio sotto la zampa di una tigre. Rimase immobile e baciò la mano enorme del Signore degli Abissi. «Accetto il tuo omaggio» sussurrò Tharizdun.

Poi riprese a parlare con voce stentorea. «E accetto la tua offerta di servirmi. Ora onorerò la tua vita miserabile con un mio atto personale: il primo dopo eoni.»

«Su di me, Tenebre Supreme?»

«Su di te, Iuz-che-fu». Con una risata profonda, espressione assoluta di odio infinito e malvagità fatale, Tharizdun afferrò il *Cambion* nella mostruosa mano destra e lo sollevò in alto. «Osserva il mondo come lo vede il tuo Signore» muggì, con voce carica di malvagia allegria. Poi lanciò in aria il *Cambion*, lo riprese, e lo schiacciò. Iuz mandò un grido lacerante, mentre le ossa gli si spezzavano e gli organi interni scoppiavano. L'icore rossastro cominciò a colargli dagli occhi, dalle orecchie, dalle narici, dalla

bocca, da tutte le parti.

Tharizdun affondò ulteriormente le unghie, simili ad artigli, nella carne della vittima, mentre guardava soddisfatto il suo lavoro. «Sì, schiavo; ora scelgo la tua morte, piuttosto che aspettarmi tradimento e ribellione». Poi levò gli occhi viola e guardò la pianura circostante. «E adesso tocca a te, piccolo campione... Muoohhahahahaha!»

Gord se l'era fatta sotto in circostanze assai meno spaventose, anni prima, quand'era piccolo e indifeso. Stranamente, quei tempi gli tornarono alla mente, e si sentì di nuovo impotente, come si era sentito «Gord Cacasotto» tra le grinfie di un monellaccio di nome Snaggle. Le ginocchia gli cedevano, il suo spirito tremava. Gord si era vendicato di coloro che avevano fatto della sua infanzia un incubo di paura, di fame e di disprezzo per se stesso. La ragione gli diceva che non gli si sarebbe presentata mai più un'occasione di rivincita del genere. «Se è così» riuscì a dire, a voce alta, «perché non agire come un lupo, invece che come un coniglio?»

«Agire? Tu non farai proprio niente!» Tharizdun aveva sentito. Gli occhi di ametista inondarono Gord con la loro lucentezza. «Pensi di combattere contro di Me? E tenterai di farlo, anche se posso spezzarti in due con una mano sola, così come ho schiacciato quel pallone gonfiato figlio di Iggwilv e di Graz'zt! È una sciocchezza. Ti ammazzerò come se niente fosse, se tenterai.»

Gord abbassò la punta della spada, incerto. C'era voluta tutta la sua forza, la sua determinazione per puntare l'arma contro la terribile creatura delle tenebre. Tharizdun stava prendendo tempo per parlargli, e ciò indusse il giovane a fermarsi.

«Bene! Puoi riflettere, porti domande, ponderare. Ti disintegrerò in un istante, se deciderai di lottare contro di Me. Se invece vorrai servirMi, farò buon uso del tuo talento.»

Pensi forse che Io ami la feccia schifosa degli Inferi che Mi adula, o che Mi fidi di essa? Mai. Sono un'accozzaglia di bugiardi e di calunniatori, tutti intenti a rubare il Mio potere. Se Mi presterai giuramento, Gord, se Mi accetterai come tuo Re, farò di te il Generale degli Eserciti del Mio Regno, che è il Tutto... L'intero multiverso. Dominerai sugli altri, sarai Viceré, avrai tutto ciò che Io ti darò.

* * *

«È un inganno, Gord.»

«Cosa? Oh... Tharizdun è bugiardo?»

«Anche.»

«Naturalmente, ma io...»

«Tu cosa? Ascolti? Rifletti?»

«No. Cerco di non far fronte ai miei obblighi.»

«Lui mi ha ucciso, Gord.»

«Io non sono d'accordo. Tharizdun era incatenato e impossibilitato ad agire fino a un momento fa.»

«Non fa alcuna differenza; e tu non dargli retta. Colui che vedi è il mio assassino.»

«Adesso... capisco.»

«La fortuna sia con te.»

«Parleremo ancora?» La voce mentale di Gord era tesa, quasi implorante.

«Non potrà accadere, come il tuo cuore sa bene... Per secoli del nostro tempo non potremo incontrarci in altro modo. Pazienza. Accadrà. Tu ci sei. Questo dovrà bastare.»

«Grazie, padre.»

Non ci fu risposta, nessuna figura apparve agli occhi della sua mente.

Gord era di nuovo solo, e nel suo cervello non c'era nulla al di fuori dei suoi pensieri. La voce dell'oscuro Tharizdun, ormai quasi completamente formato, penetrò nella sua coscienza.

* * *

«Allora? Qual è la tua risposta, uomo? Comincio a perdere la pazienza. Quelli che intendono essere Miei servi devono obbedire istantaneamente.»

«Obbedire a te? Stai scherzando?» ribatté aspramente Gord, sollevando il Terrore dei Cuori Malvagi. «Mi dispiace rovinare un'arma tanto bella infilandola in un ricettacolo di marciume come te, Tharizdun, ma lo farò!»

Tharizdun stringeva ancora Iuz nell'enorme mano sinistra, e le sue lunghe dita deformi erano macchiate di sangue. Allungò la mano destra verso Gord, e gli artigli viola, lunghi come scimitarre, schioccarono e vibrarono sinistramente mentre le dita si agitavano in cerca della preda. «Vieni, allora, Gord. È la tua fine!»

La mano si abbassò verso di lui, e Gord si lanciò in avanti per attaccarla.

Capitolo 16

Il lungo volto giallastro di Gravestone era imperlato di sudore: non c'erano altri segni di vita.

Era seduto in stato di trance su un cuscino piatto, posto su una predella simile a un gradino, circolare, di colore scuro, che recava incisi sigilli e iscrizioni magiche di protezione. Accanto al mago ardevano tre candele, ognuna con la fiamma dello stesso colore della cera: nera, prugna, cremisi intenso. Da una ciotola di ottone che teneva appoggiata sulle gambe incrociate, saliva del fumo: sottili colonne di vapore di sfumature differenti, simboleggianti le sfere degli Inferi.

La nebbiolina emanava un fetore disgustoso di droghe velenose che aiutavano il mago-sacerdote nel suo lavoro. Quando aveva bisogno delle sostanze contenute nelle fiamme e nell'incenso, le candele mandavano bagliori e il fumo saliva verso l'alto: una rapida inalazione, altro sudore, poi di nuovo l'immobilità assoluta; allora le lingue guizzanti delle candele si riducevano a un mero luccichio, e i sottili pennacchi di fumo riprendevano a salire piano piano.

Poco lontano, intento a osservare la scena per quelle che gli erano sembrate ore, c'era Gellor. Ma il bardo non se ne stava con le mani in mano; anzi, lottava per liberarsi dalle catene che lo imprigionavano, mentre Gravestone era immerso nel trance. Le catene erano sia reali che frutto della magia, e i tentativi per liberarsene si stavano dimostrando vani. Curley Greenleaf era lì vicino ed era molto grave. Gellor pensava che fosse prossimo alla morte. Anche Chert si trovava lì, pesto e sanguinante ma cosciente; anche lui si sforzava in silenzio di liberarsi, proprio come il trovatore.

Un «terzo occhio» li sorvegliava. Nonostante lo stato di trance, Gravestone non era tanto sciocco da permettere ai nemici di stargli accanto senza tenerli sotto controllo, catene o non catene. Se uno dei tre si fosse liberato, se ne sarebbe immediatamente accorto.

Ma il Demonurgo non stava pensando ai suoi progionieri: per il momento era profondamente immerso nei *dweomer* che aveva creato. Aveva azionato la trappola finale e doveva sovrintendere personalmente agli eventi, utilizzando i suoi poteri per far funzionare il tutto.

L'opera era magistrale e allo stesso tempo micidiale: la trappola prevedeva tre livelli di azione, tre modi per catturare il nemico. Il primo - e il meno probabile - prevedeva la disperazione e la ritirata; sia la scena che le informazioni fornite dalla magia avrebbero favorito l'avvilimento e lo

sconforto. Le emozioni che portavano a uno stato mentale del genere venivano intensificate da Gravestone e dai suoi potenti incantesimi; l'avversario chiuso nella trappola era estremamente valido ed era dotato egli stesso di poteri magici, quindi Gravestone si era rassegnato al fatto che la prima trappola non avrebbe funzionato come sperava.

Il secondo livello, quello della persuasione, era insidioso in quanto si avvantaggiava dei poteri del primo. Infatti, anche se il nemico fosse stato in grado di respingere il *dweomer* della resa forzata e dell'inazione, questo l'avrebbe influenzato ugualmente. Con un presupposto del genere, era assai più probabile che venissero accettate le offerte che stimolavano i desideri più bassi e meschini presenti anche nel migliore degli individui. Pertanto il Demonurgo dava al primo e al secondo piano, combinati, quattro possibilità di successo su dieci.

Cinque su dieci erano invece le probabilità del terzo livello, quello che prevedeva lo scontro basato sulla persuasione mentale. La vittima imprigionata nella trappola avrebbe creduto reale ciò che vedeva e provava, e avrebbe combattuto contro quella minaccia. Più insidioso del secondo livello, il terzo li superava entrambi: era soprattutto importante che Gravestone fosse mentalmente presente per incanalare l'energia e la forza: gli attacchi del nemico illusorio sarebbero stati tutt'altro che immaginari. L'apparizione di Tharizdun, che egli aveva evocato con un incantesimo e che ora stava manovrando, avrebbe sferrato attacchi molto reali, di violenza terribile, contro il campione dell'Equilibrio.

Anche se quell'idiota avesse scoperto che la figura contro cui stava combattendo non era che una falsa immagine, sarebbe stato troppo tardi: le scariche di magia provenienti dalla riserva di *dweomer* del Demonurgo lo avrebbero annientato prima che avesse il tempo di fuggire. Gravestone ricordò per un attimo il piacere che aveva provato quando aveva ammazzato il padre e la madre del giovane, il terrore della donna mentre...

L'allarme extrasensoriale si accese nella sua mente. Terribile! Il confronto e la lotta finali fra il campione e il falso Tharizdun stavano per iniziare. Il Demonurgo stabilì mentalmente un codice di comportamento tale da tenere occupato l'avversario per un breve periodo. Sarebbe stato più che sufficiente, perché gli bastavano solo pochi istanti per sbarazzarsi dei tre prigionieri. Inizialmente aveva pensato di lasciarli vivere per interrogarli e divertirsi, ma, viste le circostanze, li avrebbe uccisi e poi sarebbe tornato a occuparsi di colui che incarnava l'ultima speranza di vittoria per coloro che si opponevano al Male.

L'allarme mentale si accese nel cervello del Demonurgo nell'istante in cui Gord si avventò sul falso Tharizdun. Mentre Gravestone interrompeva il collegamento telepatico con la trappola, affidandola a un programma che comprendeva lo scatenamento di energie magiche vere e proprie, e rivolgeva l'attenzione ai prigionieri, Gord fece qualcosa che il Demonurgo non si sarebbe aspettato. La figura spettrale del dio oscuro non esisteva, ma la mano che si tese per afferrare il giovane campione era il prodotto di un *dweomer* e intendeva schiacciarlo. Gord sfruttò le proprie capacità di acrobata: saltò e atterrò proprio sul fascio di forze che costituiva l'arto incantato. Era quello l'ultimo gradino...

* * *

«Che significa!?» Gravestone sbatté le palpebre e fissò i prigionieri, utilizzando anche la magia per controllare meglio. Nessuno dei tre era riuscito a liberarsi. «Ma perché è suonato l'allarme...?» Riflettendo su quel fatto, il Demonurgo decise ugualmente di uccidere subito i tre e poi di dedicarsi totalmente a Gord. Sollevò le braccia per trovare i poteri che avrebbero eliminato i prigionieri inermi.

«Whump!»

Il tonfo smorzato di qualcosa che era caduto alle sue spalle lo distrasse; si girò di scatto e evocò un *dweomer* per affrontare quell'eventuale nuovo avversario. In qualche modo uno dei tre doveva essere riuscito a chiamare in aiuto un quarto. Mentre il Demonurgo si girava, le braccia levate e sillabe mistiche pronte a uscire dalle sue labbra, qualcosa lo colpì con forza tale da fargli uscire tutta l'aria dai polmoni e da scacciare l'incantesimo dalla sua mente. «Mi dispiace di arrivare, senza essere annunciato, vecchio stregone» disse una voce beffarda, mentre Gravestone tentava di rialzarsi per fronteggiare l'avversario.

Gord! Era impossibile! L'allarme... la trappola! Tutto gli apparve improvvisamente chiaro. Era stato il balzo di Gord a far suonare il campanello d'allarme mentale. La mente lo aveva ingannato, aveva lavorato troppo in fretta, lo aveva tradito! Il Demonurgo conosceva l'abilità di ladro, ginnasta, acrobata, spadaccino e avventuriero del suo antagonista: non era un avversario da poco, come rivelava l'attacco che aveva appena sferrato, probabilmente un calcio. Gravestone si sentiva ancora sicuro, nonostante tutto; era dotato di poteri soprannaturali, molto più forti di quelli di qualsiasi nemico affrontato in precedenza dal campione. Anche senza l'assisten-

za dei grandi Demoni anziani, il mago-sacerdote era pieno di fiducia nelle proprie capacità, non importava quale fosse l'avversario. «Ti strapperò le palle, per questo, mucchio di letame!»

«Davvero?» Gord rise, ma i suoi occhi grigio chiaro erano freddi e cupi come il cielo invernale.

Gravestone arretrò, avvolgendosi frettolosamente in una rete di difese e protezioni: la spada nera opaca dell'avversario lo sconcertava. «Allora tiriamo un po' di scherma, sbruffone» lo apostrofò, sguainando un pugnale dalla lama ondulata. Era un trucco, naturalmente: non aveva alcuna intenzione di scontrarsi fisicamente con il giovane campione. L'incantesimo che aveva intenzione di attuare richiedeva un po' di tempo, e Gravestone sperava di ottenerlo in quel modo. «Hai paura di incrociare le lame con un vecchio?»

Invece di avvicinarsi al mago-sacerdote, Gord fece un balzo all'indietro, rotolò di lato e colpì le catene che imprigionavano Gellor. Sebbene portasse alla cintura un pugnale il cui *dweomer* rendeva l'acciaio malleabile come lo stagno, Gord non lo usò. La spada dalla lama d'ebano che impugnava era assai più efficace in quella circostanza, perché i vincoli che imprigionavano i suoi amici erano originati da poteri oscuri e forze infernali. Se avesse disgregato i *dweomer* malefici che le rafforzavano, le catene e le corde sarebbero state meno di niente. La spada cozzò con un rumore metallico contro le spesse maglie d'acciaio, e la catena cadde sul pavimento di pietra.

«Liberati subito!» riuscì a gridare Gord, mentre balzava via.

Furioso per essere stato beffato in quel modo, Gravestone gridò di rabbia mentre scagliava un incantesimo che avrebbe dovuto paralizzare il nemico per un po'. Il Demonurgo aveva bisogno di tempo per formulare gli incantesimi più potenti, per evocare entità che si occupassero del trovatore ormai libero ed eventualmente anche del barbaro. La magia diede origine a una catena magica che roteò dritta verso le gambe di Gord.

Mentre le catene roteavano verso il giovane, questi reagì con un fendente verso il basso, che frappose la lama della spada tra i ferri e le sue gambe. Vide che il Demonurgo formulava all'istante un altro incantesimo. Sebbene il metallo fatato delle catene si stesse già corrodendo visibilmente nel punto in cui aveva toccato il Terrore dei Cuori Malvagi, l'avventuriero impaziente non aspettò che si disintegrasse da solo. Con un gesto rapido sguainò il lungo pugnale e colpì il metallo; la magia si spezzò e le catene si sgretolarono in frammenti arrugginiti.

«E adesso, mio alto e allampanato amico» gridò a Gravestone, per distrarlo dal suo rituale, «abbiamo un affare da concludere, noi due.»

Proprio in quel momento Gellor gridò: «Gord, aiutami a liberare Chert!» La spada del bardo e l'ascia da battaglia del barbaro erano sulla predella accanto al Demonurgo, ma Gord non aveva tempo per assistere il trovatore.

«Ecco!» gridò, gettando il pugnale all'eroe guercio. «Questo risolverà tutto». Poi balzò in avanti e menò un fendente micidiale al collo di Gravestone. Improvvisamente una foresta di tentacoli screziati spuntò fra Gord e il suo nemico. Le macchie viola e marrone sembravano velenose, e le bocche a ventosa si agitavano selvaggiamente minacciando di attaccarsi al giovane campione e di farlo a pezzi.

Gord colpì con la spada i tentacoli. La lama nera mozzò le appendici, eliminandole senza difficoltà. Il giovane aveva subito soltanto lievi danni, sebbene nel punto in cui il contatto era stato più profondo la pelle gli bruciasse per l'effetto delle secrezioni tossiche.

Funzionava. Anche se quel maledetto ladruncolo fosse riuscito a vincere tutti gli incantesimi, Gravestone avrebbe comunque avuto il tempo che gli serviva. *Ora mi occuperò dei rinforzi che spera di ottenere*, pensò il Demonurgo, creando un potente vortice che passò dal suo piccolo universo in un altro luogo vicino, lungo la corrente del Male. Da quel luogo uscì un fiume di esseri orribili: i *Dumaldun*, una razza disgustosa originaria del Tartaro.

Le creature farfugliavano e ululavano, ma nel lasso di tempo impiegato da quei mostri disgustosi per raggiungere la pseudo-sfera di Gravestone, Gord era intanto riuscito ad afferrare la grande ascia di Chert e la cintura di Gellor con la spada e il pugnale e a lanciarle agli amici.

Poi il giovane aveva afferrato un oggetto prezioso in suo possesso, un altro degli amuleti ricevuti prima di impegnarsi nella missione. Era un Talismano dell'Equilibrio, un simbolo fatato la cui fabbricazione aveva richiesto anni. Gord si raddrizzò, afferrò il piccolo oggetto a forma di bilancia e lo fece volare in alto; quando questo raggiunse l'apice della parabola, il giovane pronunciò la parola magica che lo attivava. Allora si formò un vortice che annullò quello del Demonurgo; dal vortice uscì un solo essere, e a quella vista Gravestone impallidì.

Il trovatore guercio riuscì ad acchiappare al volo la cintura e, la spada e il pugnale alla mano, si preparò ora ad affrontare l'assalto delle creature da incubo che avanzavano verso di lui e verso i suoi compagni incatenati.

Chert era quasi libero, e teneva l'ascia a portata di mano mentre con il pugnale di Gord tentava di tagliare l'ultima delle catene che lo imprigionavano.

Gellor intonò un canto eroico, una ballata sulle azioni dei grandi guerrieri che avevano affrontato e combattuto il più malvagio dei nemici anche a costo della vita. Mentre cantava quella storia di coraggio, attaccò il primo *Dumaldun* con il pugnale e la spada, e il mostro indietreggiò gridando di dolore per le ferite inflittegli dal metallo incantato di quelle lame.

Mentre il secondo *Dumaldun* usciva dal vortice e si lanciava all'attacco, Chert completò l'opera e fu finalmente libero. Con un braccio muscoloso raccolse un lungo pezzo di catena mentre con l'altro afferrava il manico di Brool. Così armato, il barbaro si mise a gambe divaricate sopra il corpo di Greenleaf, ancora privo di sensi, in attesa dell'attacco del mostro. Il *Dumaldun* arrivò in un attimo.

Quello che si era avventato sull'uomo delle colline era simile a un gorilla, mentre quello respinto da Gellor somigliava di più a un babbuino; gli altri rassomigliavano a oranghi, vecchi scimpanzé, gibboni, mandrilli e ad altre orribili scimmie; erano tutti massicci e forti, con lunghe zanne e unghie avvelenate.

Stupidi, assetati di sangue e folli, quegli abitatori della malefica sfera viola erano davvero lo strumento perfetto per raggiungere lo scopo del Demonurgo. Ne aveva evocati più di una dozzina, e sarebbero stati certamente sufficienti a eliminare Gellor, Chert e il Druida privo di sensi. Con l'aiuto di Gord avrebbero avuto almeno una possibilità di sconfiggere le creature, ma in quel caso Gravestone sarebbe stato libero di fare altri incantesimi e magie.

Il *Dumaldun* gorilla dal volto deforme spalancò la bocca lanciando un ululato di sfida e rivelando fauci grandi tanto da poter contenere la testa di un uomo, denti abbastanza lunghi e aguzzi da spezzarne le ossa, zanne tanto grandi da triturarla.

Il mostro era intenzionato a fare proprio una cosa del genere, ma l'ascia dell'uomo delle colline colpì per prima. Brool riempì la stanza del suo sibilo furioso: sembrò soltanto sfiorare il ventre del *Dumaldun*, ma in realtà, gli lasciò un taglio lungo trenta centimetri che per un pelo non lo sventrò. Poi colpì la mandibola spalancata e la troncò a metà. Il *Dumaldun*, tuttavia, non interruppe la sua corsa: afferrò Chert e affondò le zanne nella spalla dell'uomo delle colline. Nonostante il cuoio fatato e la cotta di maglia magica, i denti terribili penetrarono nella carne.

Il babbuino che combatteva contro il bardo era impegnato anch'esso in un corpo a corpo. Dopo essersi ripreso dalle recenti ferite, il *Dumaldun* si accucciò e si gettò di nuovo nella mischia, correndo a quattro zampe. Poi fece un balzo in avanti; Gellor reagì all'attacco con la spada e il pugnale, ma l'essere bestiale non si fermò, incurante della lama d'acciaio che gli si era conficcata in gola: gettò a terra l'avversario e infierì con le unghie e con i denti sul fragile corpo umano. Gellor perse l'elmo e batté la testa contro il pavimento: attorno a lui esplosero migliaia di stelle, e poi tutto fu buio.

Nello stesso momento Chert lasciò andare l'ascia e con le mani afferrò le mascelle del *Dumaldun.* Con uno sforzo titanico che gli gonfiò i muscoli, riuscì ad aprire le enormi mascelle; i denti uscirono dalla carne, e la mandibola continuò ad allargarsi finché non si udì un forte schiocco ed essa penzolò inerte, trattenuta soltanto da brandelli di pelle.

«Figlio di un mucchio di letame infetto!» sbraitò Chert, mentre afferrava il mostruoso *Dumaldun*, se lo sollevava sopra la testa e lo scagliava addosso agli altri due esseri demoniaci che stavano venendo verso di lui. Il cadavere fece cadere i due nuovi assalitori, ma la fatica fu troppa per il barbaro; con la testa che gli girava e incapace di controllarsi, cadde all'indietro, alla mercé della prossima creatura che l'avrebbe attaccato.

Gravestone aveva visto ciò che Gord aveva fatto, aveva percepito l'interruzione improvvisa del collegamento con il Tartaro, e per l'ennesima volta aveva maledetto il giovane campione che osava opporglisi. Ma non c'era tempo, e inoltre, pensò il mago-Sacerdote, l'efficacia di una maledizione contro un individuo tanto carico di poteri soprannaturali sarebbe stata perlomeno dubbia. Per sopraffare quel ladruncolo erano necessari potenti incantesimi e forze malefiche, e Gravestone ne possedeva ancora un considerevole arsenale. Ora doveva servirsi di un'altra arma, subito.

«Lame Infernali!» gridò il Demonurgo. L'oscura entità appena evocata non solo avrebbe tenuto a bada il nemico, ma l'avrebbe inseguito e l'avrebbe spinto a combattere con i *Dumaldun.*

Il campione dell'Equilibrio udì l'esclamazione del mago-sacerdote, vide il metallo incandescente delle alabarde che si formavano e cominciarono ad agitarsi e a roteare. Nove lunghi coltelli, lingue di ferro ardente forgiate nelle fornaci infernali, roteavano dando luogo a una sfera mobile, un grumo di metallo che avrebbe travolto ogni cosa. La sfera misurava due metri e mezzo di diametro, d'altezza e di profondità: un *devilshine* chiamato a seminare distruzione e morte.

«Sono per me?» gridò Gord al trionfante Gravestone.

«Oh, sì, sì! Sono tue, caro 'campione', un regalo che ti faccio volentieri» rispose il Demonurgo, chiedendosi perché il giovane avesse detto quelle parole. Avvertì un senso di disagio che scacciò immediatamente. Non aveva commesso errori: era impossibile.

E invece un errore l'aveva commesso. Gord se ne rese conto nel momento in cui comprese la natura del *dweomer* che Gravestone aveva evocato e seppe subito che cosa dire e che cosa fare. «È un dono generoso, e io l'accetto volentieri!» gridò.«Ora io e il Terrore dei Cuori Malvagi ci prendiamo il tuo regalo!» Dopo aver pronunciato quelle parole, il giovane campione menò un fendente nel cuore del grumo di Lame Infernali. Il Demonurgo ebbe solo un istante per chiedersi quale follia avesse colto il suo avversario: le lame l'avrebbero divorato in un batter d'occhio assieme alla spada, e poi avrebbero risputato entrambi sotto forma di schegge d'acciaio e di carne macinata.

«Muori, sporco...» Il grido di trionfo si spense quando il Demonurgo vide che cosa stava accadendo: la spada di Gord trafisse la sfera, e la rotazione rallentò. La lama nera toccò un coltello incandescente, e il metallo forgiato all'Inferno si oscurò e si fuse con quello color ebano della spada: così successe al secondo coltello, al terzo e così via, finché tutti e nove non si amalgamarono con la spada nera.

Sebbene non avesse notato alcun mutamento nella spada, inorridito il mago-sacerdote, capì. «Aiutami, Infestix» implorò, mentre Gord abbassava l'arma, lasciando una scia incandescente rossa come l'Inferno là dove la lama era passata.

«La mano del Demone e il *devilshine*, Gravestone» gridò Gord mentre il Demonurgo si faceva piccolo. «Che la più grande sozzura della cloaca dell'Ade salga ribollendo per ascoltare i tuoi belati e i tuoi guaiti d'aiuto. Arriverà troppo tardi! La mia spada ha bisogno di un ultimo ingrediente per completare la propria energia: il cuore della forza infernale. Tu!»

Gravestone si mise a correre: i *Dumaldun* furiosi l'avrebbero protetto dalla terribile lama e dal campione che l'impugnava, non per molto, ma abbastanza a lungo da permettergli di fuggire.

Poi il Demonurgo vide l'effetto del Talismano dell'Equilibrio: quattro creature scimmiesche stavano facendo a brandelli il corpo del compagno morto, che giaceva sopra il trovatore stordito; altri due stavano divorando la carcassa del scimmione ucciso da Chert, mentre gli ultimi quattro attaccavano il Druida immobile e il barbaro caduto, come per decidere quale

fosse il più saporito; erano tutti ignari di quanto stava per accadere, ma Gravestone lo sapeva; lo sapeva fin troppo bene.

«Nessun aiuto, nessun aiuto» gemette, frugando disperatamente nella tunica scura per trovare uno strumento, un oggetto potente in grado di salvarlo.

Una sagoma di luce pura di un azzurro profondo, nella quale sfrecciavano e danzavano meteore d'oro, stava assistendo alla scena. Era il sorvegliante supremo delle Dimensioni Superiori, un Solare. A Gravestone bastò un'occhiata per capire di che cosa si trattasse, e se ne fuggì via urlando terrorizzato. Gord, tuttavia, era incerto; nonostante il desiderio di catturare e di finire il nemico, il giovane campione si sentì in dovere di osservare l'operato dell'essere, che in effetti si manifestava con una certa violenza.

Dalle mani della figura lucente partirono due dardi luminescenti, archi sfrigolanti dai bordi irregolari che si allungavano con schiocchi furiosi, si estendevano e si biforcavano in cima, e afferravano un *Dumaldun* ciascuna.

I lamenti delle creature in agonia erano musica terribile per le orecchie di Gord. L'essere semitrasparente venuto dalle Dimensioni Superiori, tuttavia, sembrava non curarsi degli strilli e dei muggiti dei *Dumaldun* che si scioglievano come gelatina fetida sotto quell'energia di luce. I dardi biforcuti partirono di nuovo, e un'altra coppia di mostri malvagi fu lentamente disintegrata in gas puzzolente e scorie gelatinose. Il trambusto attrasse l'attenzione delle altre creature infernali.

I sei *Dumaldun* rimasti smisero di accanirsi contro le proprie e lanciarono un assordante ululato di rabbia quando scorsero il gigantesco Solare. Sebbene fossero piccole al confronto, le bestie del Tartaro non si lasciarono intimorire. Mandrilli alti due metri e gibboni più alti ancora balzarono in avanti ruggendo. Un orango di due metri circa si lanciò all'attacco saltando e grugnendo. Gli altri avevano un aspetto altrettanto spaventoso; tuttavia l'essere venuto dalle Dimensioni Superiori non accennava a impaurirsi.

Raggi gemelli d'oro fuso scaturirono dal punto in cui avrebbero dovuto trovarsi gli occhi del Solare, se il grande Semidio li avesse avuti. I fasci di luce scintillante colpirono l'enorme *Dumaldun*-orango e lo trafissero. Accadde tutto in una frazione di secondo; poi la luce si spense, il mostro barcollò e crollò al suolo. Nel punto in cui i raggi l'avevano trafitto non c'era che il vuoto; non aveva più né petto né cuore. Ma i sopravvissuti continuavano ad avanzare; le zanne gigantesche di uno scimpanzé Demoniaco

squarciarono la figura azzurra del Solare; un *Dumaldun* dagli arti lunghi e sottili, parodia di una scimmia ragno, usò i denti e gli artigli avvelenati per avventarsi sull'essere luminoso, standogli appollaiato sulla testa e sulle spalle. Le cinque creature mostruose gli balzarono addosso, e per una frazione di secondo Gord non riuscì più a vederlo, né a capire che danni e che ferite le feroci bestie del Tartaro gli stavano infliggendo.

A un tratto il Solare pronunciò una parola magica, sonora come un rintocco di campana, e il *Dumaldun*-scimmia ragno crollò a terra, le setole di ferro in fiamme e i fluidi corporei che si trasformavano in vapore; urtò contro il pavimento della non-dimensione di Gravestone ed esplose in mille brandelli di carne. I dardi di energia erano svaniti, ma il Solare si servì delle grandi mani per acchiappare altri due dei quattro *Dumaldun* rimasti e li sbatté l'uno contro l'altro.

I due corpi inerti volarono oltre le spalle dell'essere gigantesco, rimbalzarono sulle dure lastre del pavimento e rimasero immobili. Delle zone scure erano chiaramente visibili sul corpo del Solare, a testimonianza che le armi terribili impiegate dai *Dumaldun* avevano avuto effetto: zanne e artigli, infatti, non sarebbero bastati a ferire un essere del genere. Gli abitatori del Tartaro avevano a disposizione altre energie malefiche in grado di provocare danni simili.

Senza badarvi e ben deciso a continuare, il Solare estrasse dal fianco una bacchetta argentata: sembrava piccola nella sua grande mano, ma era invece un'arma molto potente; emise una luce cristallina e colpì un mostro simile a un gibbone, facendolo indietreggiare ululando mentre una sinistra incandescenza illuminava tutto il suo corpo. A questo vista, l'ultimo rimasto pose fine all'attacco e tentò di fuggire. Il braccio destro del Solare si abbassò di nuovo, e ancora una volta la bacchetta colpì. Entrambi i *Dumaldun* bruciavano di luce, strillavano e saltellavano per il dolore e la paura, e non c'era più in loro sete di sangue e di morte. Poiché apparteneva alle Sfere Superiori, la creatura si sbarazzò rapidamente dei due. Il Solare attaccò ancora, e la bacchetta colpì nuovamente entrambe le creature, questa volta finendole per sempre.

«Grazie, o Ambasciatore del Bene!» disse Gord con gratitudine.

«Sta' indietro!» tuonò il Solare, rivolto al giovane che aveva fatto un passo nella sua direzione. «Non vedo malvagità nel tuo cuore, ma la tua aura non è pura. Stai alla larga, chiunque tu sia, e tieni lontana anche quella tua arma!»

«I miei amici e io siamo al servizio dell'Equilibrio, combattiamo il Male

di Tharizdun. Questa spada è resa potente dalla forza stessa del Male. Non temere né me né lei!»

«Temere? Nessun Solare prova mai timore, creatura del mondo. Sono il fetore della lama e la tua mancanza di onestà a respingermi. Nemico comune o no, non voglio avere nulla a che fare con te!» concluse l'essere di luce; poi fece per andarsene.

Gord fu colto alla sprovvista dal quelle parole: l'essere non sembrava provare alcun sentimento cameratesco, non mostrava alcun interesse comune, disdegnava qualsiasi legame. Non c'era da meravigliarsi che i malvagi che si adoperavano per l'ascesa di Tharizdun praticamente non si curassero delle forze appartenenti alle Dimensioni Superiori: esseri come quello non avrebbero mai accettato di avere a che fare con esseri che non avevano una condotta identica alla loro.

«Abbi pietà, o Lucente» gridò al Solare, nonostante la rabbia stesse per sopraffarlo. «Laggiù giacciono tre eroi, uomini coraggiosi e sinceri, caduti nella lotta contro coloro che si oppongono a te e a tutto il Bene. Sii clemente e aiutali.»

Il Solare si fermò. «Il tuo cuore scoppia di abomini, la tua mente di peccati, le tue mani di forze infernali, e tu osi parlarmi di benedizioni?» Tuttavia, mentre parlava, esitava. «Molto bene, vedo che è necessaria un po' di giustizia in questa faccenda. Tu servi coloro che sono caldi e freddi, buoni e cattivi, egoisti e con il piede in due staffe. Scegli uno dei tre, e io lo risanerò. Con questo, e rivelandoti dove si trova il tuo avversario in combutta con i Demoni, il conto sarà pari.»

«Conto? Pari? Io parlo di combattere l'essenza stessa di tutto ciò che è malvagio, di distruggere definitivamente i suoi servi, di rinchiudere per sempre il Male!»

«Fredde menzogne, creatura neutrale. Non cerchi la fine di tutto il Male, la gloria perpetua del Bene. Ciò che tu persegui è il gioco eterno dei malvagi contro i giusti, per permettere il proseguimento delle vostre grigie esistenze. Non avrai un aiuto del genere da me! Ora dimmi il nome di quello che vuoi risanare e poi segui il tanfo di corruzione lasciato dopo la fuga da quell'orrenda creatura che chiami Gravestone.»

Gord non aveva scelta. «Gellor» disse, scandendo il nome lentamente. Il trovatore guercio era il più grande e il più potente dei tre, ma mentre pronunciava il suo nome il giovane si sentiva il cuore gonfio di dolore.

«Sarà come desideri» disse il Solare, con la sua voce profonda e musicale. Poi il bagliore azzurro svanì.

«Che è successo?» Era il bardo, che aveva ripreso i sensi e lottava per rialzarsi.

Gord non aveva tempo per spiegarsi. «Tu stai bene, penso, vecchio amico; ma Chert e Greenleaf no! Vedi se puoi fare qualcosa per loro. Devo proseguire la caccia al Demonurgo. Ecco, prendi!» disse, gettando a Gellor una piramide con incise delle rune. Il trovatore la prese al volo e la guardò con aria incerta. «È incantata e ti porterà via di qui. Usala se non tornerò fra un migliaio di battiti del tuo cuore, e pronuncia il nome del Demiurgo, quando la aprirai.»

«Non ho tanta fretta di fuggire, Gord. Che la giustizia ti protegga e guidi la tua mano» disse Gellor; poi corse più in fretta che poté là dove si trovavano i corpi feriti e insanguinati degli altri due amici. «Inseguì quel maledetto bastardo, Gord. Prendilo, e anche se noi tre dovremo morire ne sarà valsa la pena.»

«Mi... mi dispiace, ma devo lasciarvi. Abbi cura di loro, fai il possibile». Senza dire altro, per timore che la voce gli si spezzasse, Gord si mise sulle tracce del mago-sacerdote. Come aveva detto, il Solare si era servito dei propri poteri per rivelare la strada presa da Gravestone. Per un bizzarro fenomeno, sebbene a un occhio normale il luogo apparisse piatto e amorfo, il *dweomer* dell'essere venuto dalle sfere superiori permetteva a Gord di vederlo così come il suo creatore l'aveva fatto.

Meglio ancora: l'energia emanata dal Solare fece sì che il giovane campione dell'Equilibrio potesse seguire il Demonurgo mentre entrava nel labirinto che costituiva la parte più segreta della sua creazione. Ciò che agli altri appariva un disco di qualche decina di metri di diametro era in realtà qualcosa di completamente diverso. Sotto il livello esteriore se ne celava un'altro, su una diversa frequenza vibratoria, la cui risonanza ampliava notevolmente i confini del nulla. Sotto l'ovale amorfo che ospitava Gellor, Chert e Curley Greenleaf, si estendeva un dedalo di corridoi e di stanze tre volte più grande del disco soprastante. Gord era confuso, ma riusciva a comprendere il principio alla base del fenomeno.

Seguì le tracce puzzolenti; era la scia della vera essenza di Gravestone, la cui aura malefica era tale da ammorbare l'aria dietro a sé. Gord scese una rampa di scale chiaramente visibile, larga almeno sei metri; il suo corpo vibrava sulla stessa frequenza di Gravestone ma questi non se ne sarebbe reso conto. Non ancora!

Pur preoccupato per la sorte dei compagni, Gord provava una cupa soddisfazione per il fato che incombeva sulla testa del Demonurgo: era stato

lo strumento di tutte le disgrazie della sua vita; era stato lui a inseguire e a uccidere sia suo padre che sua madre; le sventure conseguenti la degenerazione di Leena, la vita durissima che aveva dovuto sopportare nella Città Vecchia e altrove, e tutto il resto: il Demonurgo era stato la causa di tutto ed era intenzionato a fare di peggio. Ma c'era un'altro essere alle sue spalle, naturalmente; o forse due, se Infestix rientrava nell'equazione.

Gord tuttavia non considerava il signore dell'Inferno parte della missione. Qualcun altro si sarebbe preso cura di lui. Prima veniva il Demonurgo, poi a Gord sarebbe rimasto un solo nemico da affrontare. L'unico padrone di Gravestone era Tharizdun; glielo si leggeva nel cuore. «Nessun problema» disse Gord ad alta voce, mentre scendeva l'ultimo gradino e seguiva la scia viscida del Male. «Gli strapperò quel cuore malvagio e soddisferò il mio desiderio di vendetta!»

Gravestone non sapeva di avere il giovane campione alle calcagna; aveva attivato un potente incantesimo, un *dweomer* contenuto in uno scarabeo accuratamente preparato e tenuto in serbo per circostanze del genere. Mentre i *Dumaldun* si sacrificavano nello scontro con il Solare, il Demonurgo aveva iniziato a evocare le forze malefiche racchiuse nello scarabeo, dal quale fluiva la potente magia, livello dopo livello.

Prima le difese contro il Bene. La pseudo-sfera creata da Gravestone nel nulla emanò una luminosità oscura; si accesero globi di forza malefica, creati per respingere il Bene e scacciare qualsiasi cosa proveniente dalle Sfere Superiori. Tre fasce di poteri maligni uscirono dallo scarabeo: il rosso cupo, sanguigno, dell'Inferno; l'ebano dell'Abisso; il viola putrido degli Inferi. Certo, un grande Solare sarebbe stato in grado di sopportare l'energia emessa dai tre globi, ma anche così il Male avrebbe cominciato a erodere la forza di qualsiasi essere appartenente al Bene.

Poi venne il sigillo più maligno e potente delle Dimensioni Inferiori. Ogni simbolo malefico vi era celato, invisibile anche a un essere potente come il Solare. I sigilli stessi erano riserve di *dweomer*; alcuni contenevano la nera distruzione delle profondità Demoniache, altri le forze infuocate sottratte all'Inferno, mentre il resto racchiudeva i poteri mortali dell'Ade. Affrontarne uno significava essere distrutti dalla potenza della magia malefica evocata dalla runa. Se un Solare vi fosse passato accanto, il sigillo avrebbe scatenato le proprie forze protettive a suo danno, le difese per allontanare il Bene e annientare i nemici di Tharizdun e dei suoi servi. Il potere dello scarabeo era enorme, tuttavia un terzo lo superava.

A causa della loro complessità, gli incantesimi oscuri contenuti nel con-

gegno avevano richiesto anni di preparazione, e, quando scattavano le protezioni e le difese, entrava in azione anche la parte finale del *dweomer*. I tenebrosi poteri delle Sfere Inferiori formavano un labirinto di corridoi e di stanze, di atri e di passaggi, di gallerie e di sale in cui il mago-sacerdote avrebbe potuto nascondersi. Nessuna creatura sarebbe stata in grado di scoprire il segreto di quel dedalo, perché l'aura del Male era dappertutto e in nessun luogo contemporaneamente. Il disegno particolare di Gravestone veniva moltiplicato, riflesso e ampliato; se un rappresentante del Bene vi fosse entrato avrebbe percepito la struttura più grande di quello che era. Ogni svolta creava una diramazione, una nuova curva, e l'avanzare nemico nell'oscuro complesso lo espandeva e lo complicava.

Una parte del dedalo esisteva da quando Gravestone aveva fabbricato la sua ragnatela servendosi delle forze infernali al suo comando. Là, nel centro, al sicuro, circondato da tutte le protezioni che si potevano erigere in anni e anni di fatiche, si nascondeva il Demonurgo. Pentacoli e cerchi incisi nella sostanza simile a pietra che costituiva il pavimento lo preservavano dalle intrusioni magiche, come i triangoli mistici e i sigilli cornuti del Male. L'entrata era di pietra e ferro con incise rune d'argento e d'oro. Il tutto era dissimulato da congegni segreti e celato ulteriormente con incantesimi di invisibilità, di illusione e di cecità che rendevano praticamente impossibile la localizzazione del covo che si era costruito. Metallo spesso e magie smorzanti precludevano altre forze di intrusione. Era un luogo totalmente sicuro.

In quel sacrario Gravestone aveva depositato i tesori del suo mestiere, i ricettacoli della magia nera, dell'arte arcana e delle dottrine magiche. I materiali alchimistici, i rituali della negromanzia, gli incantesimi della stregoneria occupavano da soli una vasta parete. Gli ingredienti per gli incantesimi, il corredo di storte e alambicchi per la fabbricazione di polveri e liquidi magici erano sistemati su una lunga panca. In quel luogo erano accumulati errori secolari; là sedeva Gravestone, respirando profondamente nel tentativo di scacciare il terrore che aveva avvolto il suo cuore nero alla comparsa del Solare.

«Ho sottovalutato il nemico» disse ad alta voce. «Ho sbagliato!» Poi, mormorando oscenità sottovoce, si accinse a riparare al mal fatto. Aveva speso tutte le proprie forze per prepararsi alla venuta dell'uomo chiamato Gord ma il campione aveva quasi trionfato. Doveva por rimedio a tutto questo.

Bevve parecchie fiale e bottiglie che ingombravano la stanza segreta e

recuperò la sicurezza, le energie e le forze. Consumò elisir e nere pozioni a base di sangue umano, oltre a una mezza dozzina di bevande meno appetitose. Poi cominciò a scegliere una serie di congegni potenti e di oggetti malefici dei quali si armò per precauzione. Non si poteva sapere quando si sarebbero resi necessari, anche se le armi principali del Demonurgo sarebbero stati i *dweomer*.

«Sì, bastardo dell'Equilibrio!» esclamò ad alta voce. «Tra poco avrò recuperato i miei poteri, e gli incantesimi con i quali ridurrò le tue viscere in cibo per vermi saranno attivi. Ti mangerò il cuore, e la tua anima se ne andrà all'Ade a divertire i Demoni!»

Gravestone pensava a Gord mentre parlava: quell'umano aveva indotto un Solare ad aiutarlo. Nonostante la sua aura, il Demonurgo conosceva la vera natura del guerriero dell'Equilibrio: non poteva essere un pezzo neutrale, non se i più potenti agenti del Bene venivano in suo soccorso. Le emanazioni non erano altro che un velo, una mistificazione. Colui che si faceva chiamare Gord apparteneva in verità alle Sfere della Luce, e il Demonurgo sapeva esattamente come sbarazzarsi di lui. «Il Codice Maledetto, penso... Sì! Quello e le Dannazioni Eterne di Dilwomz dovrebbero andare bene.»

Trovò i tomi malefici sugli scaffali, fra le file di opere demoniache che componevano la sua biblioteca. Sedette all'alto tavolo, accese le candele nere e iniziò i preparativi. Il procedimento avrebbe richiesto un po' di tempo, ma il tempo era suo alleato, come lo era di Tharizdun. Non importava se l'avversario fosse riuscito a liberarsi dalla sua ragnatela prima che lui scendesse in campo ad affrontarlo per l'ultima volta: Gravestone sarebbe stato il cacciatore, Gord la preda. Non esisteva un luogo in cui il campione avrebbe potuto nascondersi, perché se avesse tentato di farlo, i Regni Infernali avrebbero automaticamente vinto.

Gord avrebbe dovuto tornare a cercarlo, e allora lui si sarebbe occupato di quel miserabile umano, una volta per tutte.

«Umano?» Gravestone si pose la domanda ad alta voce nella sala oscura. Le fiamme delle candele fetide e del braciere ardente guizzarono a quelle parole. «No, un'altro presupposto falso. Quel bastardo appartiene alla razza di Rexfelis. È di sangue misto: ha in sé la debolezza dell'uomo e la pochezza della neutralità, e ciò lo rende carico di difetti e privo di determinazione. Queste sue mancanze assicurano la vittoria agli intenti oscuri del Male!» Balzò giù dalla sedia, afferrò un altro tomo, poi tornò nuovamente alle sue letture.

Passarono ore; il mago-sacerdote cercò le parole che gli servivano, si stampò le sillabe malefiche nel cervello e per buona misura fece appello alle energie di tutte le dimensioni diaboliche e demoniache. Di tanto in tanto consultava altri scritti, prendeva oggetti bizzarri e oscuri per formulare un incantesimo, o si dedicava a qualche incantesimo minore che rientrava nel suo equipaggiamento. I filtri che aveva bevuto in precedenza gli avevano donato un'energia innaturale, un vigore indomabile. Dopo aver passato ore e ore in quel modo, il Demonurgo scrisse la propria serie di incantesimi di magia nera e cominciò i preparativi finali. Sentiva la forza vitale di Gord indebolirsi, mentre operava. Questa volta non avrebbe potuto fallire.

Capitolo 17

Un Solare poteva mentire? Gord se lo chiese quando si accorse che non aveva più alcuna traccia da seguire.

No, non era esattamente così. In realtà c'erano un'infinità di tracce che portavano dappertutto e da nessuna parte: la scia di limo lasciata dal Demonurgo in fuga copriva tutte le vie dell'intero labirinto. «Fammi pensare» disse lentamente Gord, riflettendo su quanto gli aveva detto l'essere delle Sfere Superiori. «'... Segui il tanfo della corruzione...'» Ma c'erano tracce scure di limo dappertutto!

«'... Segui il *tanfo*...'» Ecco! Si stava affidando ai propri occhi e non si atteneva alle parole delle istruzioni. Il limo era una traccia secondaria; in realtà il Solare aveva detto a Gord di seguire l'odore del malefico Demonurgo, per poterlo rintracciare. *Vediamo che posso fare per rimediare*, pensò il giovane campione, annusando l'aria.

«Sono proprio uno sciocco!» brontolò. Per un tempo lunghissimo aveva vagato su e giù per i corridoi stretti e le ampie sale del labirinto, nel vano tentativo di scoprire quale fosse stato il vero percorso di Gravestone. Adesso il naso gli rivelava qual era la verità. Sentiva chiaramente un fetore aspro, acre, più forte in certi punti; fiutando accuratamente le tracce, sarebbe riuscito a scovare il mago-sacerdote nel suo covo. «Che sciocco! E non mi rimane molto tempo!»

Invece di usare il suo olfatto da umano, Gord cambiò sembianze, e dove poco prima si trovava un uomo magro e basso di statura, era ora acquattata un'enorme pantera nera, intenta a fiutare il pavimento.

Il fiuto di Gord-pantera era dieci volte superiore a quello di Gord-uomo.

Agitò la testa da una parte all'altra, annusando il pavimento lastricato e l'aria immobile; poi si alzò e imboccò un passaggio, lo percorse e attraversò un incrocio fra altri tre corridoi. Sebbene non se ne rendesse conto, la stanza era fatata e poteva raggiungere dimensioni enormi, avere quattro, sei o venti e più accessi, ma non c'era alcuna forza ad azionare la magia. Al campione dalle sembianze di pantera spettava un compito ben più facile di quanto avesse immaginato colui che aveva progettato il labirinto. In breve Gord-pantera individuò la traccia più forte e balzò in avanti, seguendo l'odore repellente lasciato dal Demonurgo al suo passaggio.

Qua c'era una svolta, là una curva a U. Non importava. L'impresa era difficile, ma assolutamente non impossibile; la pantera nera sotto le cui spoglie si celava Gord individuò le tracce del passaggio del Demonurgo e alla fine arrivò davanti ad alcuni blocchi di pietra levigata, non dissimili dalle migliaia di altri che formavano le mura di quel luogo.

Un cupo ruggito ferino che ancora gli vibrava nel petto, Gord tornò alle sembianze umane. «Un felino per ammazzarti, abbraccia-Demoni; un ladro per trovare il tuo nascondiglio» disse sottovoce, mentre tastava con le mani e osservava con gli occhi il luogo in cui si trovava. Lo scongiuro non finiva lì, naturalmente, ma Gord pronunciò le altre parole mentalmente: uno spadaccino per combatterti; una spada per trafiggerti il cuore. Ora doveva scoprire il modo per entrare nel covo di Gravestone.

Doveva esserci una porta segreta, sicuramente, nascosta da mezzi naturali e da *dweomer*. Sarebbe stata assicurata con chiavistelli d'acciaio e bandelle di fabbricazione stregonesca. Gord cercò a tastoni il pugnale, poi ricordò di averlo lasciato a Gellor nella fretta di inseguire Gravestone. Sapendo che nessuna delle sue capacità gli avrebbe mai permesso di aprire quella porta, lasciò da parte quel tipo di strategia e sguainò il Terrore dei Cuori Malvagi.

«E ora, mostrami il potere del tuo metallo!» ringhiò sottovoce. Il Terrore dei Cuori Malvagi vibrò leggermente: sembrò che dal cuore della lunga lama, la cui punta era centrata sulla porta segreta, si irradiasse un bagliore rossastro. Poi la luce si affievolì, mentre le vibrazioni però sembravano aumentare. Incerto, Gord tenne la spada puntata contro la porta chiusa che lo avrebbe condotto dalla sua preda. Passarono lunghi istanti, e il giovane rimase in quella posizione per un buon minuto, e stava quasi per lasciar perdere, quando la lama della spada vibrò convulsamente e la porta sulla quale era puntata divenne visibile, grazie a una luce violetta che ne delimitava chiaramente la localizzazione. Il viola si scurì, si intensificò e si tra-

sformò in un prugna cupo. Mentre il Terrore dei Cuori Malvagi rinculava, l'energia violetta che nascondeva l'ingresso segreto si coagulò in una sfera ardente che sfrecciò come un fulmine e poi svanì. Il flusso di forza malefica fece barcollare Gord, ma in qualche modo il giovane riuscì a non mollare l'elsa della spada.

«Adesso fammi strada» disse sottovoce, ancora scosso e confuso. Le pietre che gli stavano di fronte si sgretolarono e scivolarono a terra come sabbia bagnata. Dall'alto caddero bizzarre sagome di metallo contorto, non più trattenute dalla sostanza simile al granito. Le malefiche rune d'ottone, il diabolico sigillo di mercurio solido caddero senza far rumore nella sostanza soffice ammucchiatasi accanto a Gord. Caddero anche sbarre d'acciaio e bandelle di ferro, oltre ad accessori di bronzo e d'oro.

Il Terrore dei Cuori Malvagi non vibrava più; era di nuovo immobile, e tutta la sua lama era caratterizzata dall'assenza di luce che agli occhi del mortali appariva come un colore nero. «Ce l'hai fatta!» esclamò Gord, con gioia feroce. «E adesso io farò del mio meglio per tener fede alla mia parte del patto.»

Dietro la porta si apriva un corridoio breve, dall'estremità del quale trapelava una fioca luminosità e un mormorio: non poteva trattarsi d'altro che della voce di Gravestone, intenta a cantare qualche litania di magia nera e radunare le forze. Senza esitare oltre, il giovane campione si insinuò nel piccolo corridoio che portava al nascondiglio segreto del mago-sacerdote. Finalmente era arrivato il momento della vendetta.

Gravestone comparve dalla parte opposta del corridoio proprio mentre il suo nemico lo stava percorrendo. Quando il Demonurgo vide una sagoma muoversi in quel covo che immaginava inviolabile, sussultò e gridò: «Fuori!» Nello stesso istante puntò la bacchetta e ne fece scaturire un fiume di fuoco ardente.

«Dentro!» ribatté Gord, in risposta al comando del mago-sacerdote, e si gettò in avanti, tenendo il Terrore dei Cuori Malvagi puntato davanti a sé come una lancia. In quel momento partì una scarica infuocata di energia magica, che con le sue lingue di fiamma bruciava tutto ciò che trovava sulla propria strada. Gord rimase ustionato, e la sua pelle si coprì di vesciche. Tuttavia continuò ad avanzare; anzi, sembrava che il metallo color ebano dello spadone raffreddasse e smorzasse le fiamme della bacchetta del Demonurgo e che il suo potere lenisse i dolori delle ustioni.

L'arma d'acciaio che gli veniva puntata contro costrinse Gravestone ad arretrare e a fuggire prima di poter scagliare un'altra scarica. Il suo avver-

sario lo seguiva troppo dappresso; la lama d'ebano dardeggiò come la lingua di un serpente e la bacchetta si spezzò: un pezzo rimase in mano al mago-sacerdote e l'altro rotolò via sul pavimento. «Che i Diavoli ti portino!» gridò Gravestone, gettando in faccia a Gord l'inutile pezzo di legno e usando i propri poteri per parare il colpo del giovane spadaccino.

Il terrore lo sopraffece di nuovo: quella spada, che sembrava occupare tutta la stanza era un'arma contro la quale Gravestone non sapeva difendersi. Tentò un'altro incantesimo. Fra lui e il nemico apparve un'enorme sagoma bestiale, alta quasi quanto il soffitto a volta della stanza e larga quanto una coppia di buoi: era avvolta in strati trasparenti di colore, tinte di una luminosità cupa che rappresentavano le diverse dimensioni della creazione. Lo strato esterno era arancione, e sotto di esso brillava una malefica luce grigia; poi un rosso diabolico, un limpido fuoco nero, un orrendo marrone e un viola spettrale. Lo strato più interno, caratterizzato da un'incandescenza disgustosa che faceva male agli occhi se la si guardava troppo a lungo, aveva il colore viola degli abissi più profondi del Male. Era come se il mago-sacerdote avesse creato sette bestie infernali, contenute l'una dentro all'altra come un gioco di scatole cinesi, e poi si fosse insinuato personalmente all'interno di quell'orribile agglomerato per infondergli la vita..

«Nasconditi pure, sorcio, ma non potrai più fuggire in nessun buco!» gridò Gord, infuriato.

«Nascondermi?» muggì il mostro a più colori. «Ecco come mi nascondo!» e sferrò un colpo terribile.

Gord menò un fendente alla creatura nello stesso istante. Scintille arancio brillante sprizzarono dal punto in cui la lama nera l'aveva toccato, ma l'essere riuscì ugualmente a mettere a segno il proprio colpo. Il giovane cadde a terra, con il sangue che gli usciva a fiotti dal naso. «Ti farò la pelle» riuscì a dire, rotolando di lato. «Ne sono certo!» e così dicendo, si alzò in piedi e con la spada nera menò un secondo colpo a quel bizzarro agglomerato di colori infernali.

La forma mostruosa reagì di nuovo, attaccando fulminea. Gord scansò il primo colpo e parò il secondo con la lama affilata del Terrore dei Cuori Malvagi. «Una bazzecola» scherzò Gord, mentre la creatura indietreggiò per avere più spazio a disposizione. Il campione dell'Equilibrio invece la incalzò, e colpì più e più volte lo strato di colore grigio della creatura; a ogni colpo il grigio diminuiva d'intensità, si assottigliava, si affievoliva, come se la sostanza che lo componeva fosse colata via.

All'interno del malefico marchingegno, Gravestone era ancora al sicuro,

ma diventava più debole mano a mano che gli strati di colore scomparivano. Gli rimanevano ancora cinque livelli di forza protettiva, ma la perdita dei primi due era grave e non andava sottovalutata: avrebbe dovuto raddoppiare gli sforzi per annientare immediatamente l'avversario.

Poiché era quel che era, il compito non si rivelava impossibile per Gravestone. Molti maghi avevano la capacità di produrre sfere a più strati con le quali proteggersi, e alcuni dei più malvagi erano in grado di costruire addirittura bestie fatte di energia in cui rinchiudersi e da usare come estensioni di se stessi.

Il Demonurgo, tuttavia, era in grado di fare ben più di questo. La sua creatura multicolore traeva la propria energia da tutte le sfere infernali, combatteva con lo stesso valore di un grande Diavolo o di un Demone, e proteggeva il proprio creatore con sette barriere di forza maligna. Inoltre era dotata di vita propria e Gravestone poteva infondere in essa i propri poteri affinché se ne servisse.

«Tocco della Morte Putrida» disse sottovoce il mago-sacerdote. La disgustosa mano cremisi della bestia brillò di una luminosità più intensa. L'anima nera del Demonurgo conosceva sia gli incantesimi dei maghi che i poteri dei chierici, e trasferendo entrambi nella propria creazione, poteva utilizzare le violente energie della bestia a proprio vantaggio. Il braccio sinistro della creatura si abbassò e mentre l'avversario si spostava per evitare il colpo, la mano destra si mosse con la rapidità di un fulmine per scagliare il proprio *dweomer.*

Aveva quasi funzionato. Le grosse dita sfiorarono Gord, e la morte contenuta in ognuna di esse gli provocò un dolore lancinante e profondo. Tuttavia, grazie all'istinto e al lungo addestramento, egli riuscì a balzare all'indietro, tanto da impedire di venir sopraffatto. Continuava a tenersi lontano dalla creatura, anche se era così che lei preferiva.

Se si fosse avvicinato, il contatto gli sarebbe stato fatale, perché l'energia generata dallo strato scarlatto gli avrebbe bruciato le carni e distrutto le ossa.

Le estremità simili a zampe dell 'essere stratiforme creato da Gravestone si agitavano selvaggiamente nel tentativo di afferrare Gord che saltellava, si chinava e menava fendenti con il Terrore dei Cuori Malvagi mentre scansava gli assalti dell'avversario. Ora era il momento di passare nuovamente all'offensiva. Gravestone si lanciò goffamente all'attacco con la sua creatura bestiale, ma lo spadone penetrò nello strato marrone all'altezza del fianco.

«Aaaauuu!» gridò la creatura con tutto il suo essere; poi la luce svanì, rimpiazzata dal luccichio d'ebano dell'Abisso.

Quasi fosse dotato di volontà propria, il Terrore dei Cuori Malvagi affondò la punta nella sostanza scura e bevve: il nero giaietto perse istantaneamente la propria lucentezza e svanì, senza il minimo accenno di resistenza. Rimanevano soltanto tre strati a proteggere il Demonurgo, ma Gord dovette ritirarsi, perché l'essere marrone ruotava su se stesso e tentava di afferrarlo in un abbraccio mortale: adesso era alto solo tre metri ed era più stretto, ma si muoveva con maggiore velocità.

«Avanti, campione. Affronta il tuo nemico!» Gravestone pronunciò la parola 'campione' come se fosse stato un insulto, e la sua voce era carica di disprezzo.

Invece di prestare attenzione a quelle parole e alle molte che seguirono, Gord giocò 'al gatto e al topo' con il mago-sacerdote: a volte la creatura variopinta era il gatto, e toccava a Gord fuggire di corsa; poi intravedeva una via d'uscita, coglieva l'occasione che gli si presentava e metteva a segno un colpo. Presto anche lo strato marrone scomparve, e poi il viola, e Gord combatteva ancora con la sua temibile spada.

Nessun essere umano, nessuna semi-divinità e nessun erede del dominio su una delle dimensioni del creato poteva fare una cosa del genere. Gravestone sapeva di aver commesso l'ennesimo errore. Stringendo i denti per la rabbia, il Demonurgo cominciò ad attuare un altro *dweomer* di sua creazione, potente come quello utilizzato per creare la creatura che lo stava proteggendo. Con una rapida sequenza di formule, e compiendo movimenti quasi impercettibili, il mago-sacerdote creò una copia di se stesso all'interno dell'orrenda bestia violetta; nello stesso istante il suo corpo fu trasportato in un'alcova, schermata da un arazzo. Il suo avversario non avrebbe mai indovinato un trucco del genere.

Una volta al sicuro, Gravestone formulò un altro incantesimo, un elaborato potente, che gli avrebbe permesso di individuare il gioco di forze che avevano fatto di Gord il campione e venivano da lui impiegate per combattere. *Adesso sei mio!* pensò.

«Adesso sei mio!» gli fece eco la creatura di energia traslucida color violetto. Nei livelli superiori della coscienza di Gravestone erano pronti incantesimi di fuoco, fulmini micidiali, trappole extradimensionali, pareti di pura malvagità, formule per interrompere il flusso del tempo, per alterare le distanze e modificare la realtà. Gravestone sapeva che, prima di impiegare quei *dweomer* doveva determinare con esattezza le forze in posses-

so del campione e individuare i suoi punti deboli. Intonando in silenzio il rituale della rivelazione, e grazie alla vista che gli permetteva di scorgere l'aura e l'energia, il mago-sacerdote si trasferì dietro l'arazzo a osservare la battaglia.

I movimenti goffi dell'essere fecero capire a Gord che qualcosa era cambiato e, sebbene non avesse capito di preciso che cosa, Gord intuì che il Demonurgo non era più all'interno della bestia. Poi, quando la creatura mostruosa muggì: «Sei mio!», il campione della lotta contro Tharizdun e i suoi servi malvagi capì che cos'era accaduto. Ignorò la creatura e corse nell'unico posto in cui Gravestone avrebbe potuto nascondersi: la parete dietro l'arazzo. La creatura semiintelligente fatta di energia si spostava pesantemente da una parte all'altra, in cerca dell'avversario, e Gord rimase in attesa. I muggiti del mostro bastavano a dare l'impressione che stesse ancora combattendo con lui.

La vista magica e i sensi soprannaturali tuttavia, avvertirono Gravestone che, invece di mettersi a spiare com'era nelle sue intenzioni, balzò all'indietro proprio nell'attimo in cui la spada affilata partiva in avanti per trafiggergli il petto. Il Demonurgo era ferito, perché il Terrore dei Cuori Malvagi l'aveva trafitto, penetrandogli un paio di centimetri nella carne; ma ben presto il mago si liberò del metallo, ansimando e imprecando. Era una buona occasione per Gord: ancora un fendente, e l'uomo dalle gambe di cicogna, artefice di assassinii e altri misfatti, sarebbe crollato. Ma proprio allora la bestia alle sue spalle sferrò un attacco inaspettato.

«Whump!» Il rumore del colpo che inferse a Gord non sembrò molto forte, ma il potere diabolico che convogliò nel corpo del giovane fu tale da spingerlo violentemente in avanti. Gord sbatté contro l'arazzo e vi rimase impigliato, mentre l'essere mostruoso avanzava e colpiva di nuovo. Gord tirò un calcio e il tessuto dell'arazzo si gonfiò; la cosa colpì in quel punto, mancando l'avversario per un soffio. Semistordito, debole, ma ancora in grado di combattere, Gord rotolò su se stesso per allontanarsi ed evitare un altro imminente attacco. Era faticoso, ma continuò le sue acrobazie saltando, balzando in aria e rannicchiandosi in posizione di difesa. L'essere, ora color lavanda, avanzò verso di lui, ed era proprio ciò che Gord voleva, perché in quel modo la creatura si frapponeva fra lui e lo stesso mago-sacerdote.

«Non avrei dovuto lasciarmi un nemico alle spalle» disse il giovane, mentre si preparava all'assalto. Non dovette attendere a lungo. La bestia attaccò come se avesse voluto strappargli i piedi dalle gambe: la lama del

Terrore dei Cuori Malvagi era lì, ma Gord no. Mentre la creatura allungava il braccio, il giovane menò un fendente che trapassò la forza violetta. La bestia chinò all'indietro la testa, ululando per il dolore: aveva un braccio mozzato, e dall'enorme ferita colava una sostanza viola e limacciosa, una perdita di energia che svaniva nel nulla quando toccava il pavimento.

«Canta per me, figlio dell'Inferno!» gridò Gord, avventandosi sulla bestia. Lo spadone penetrò nella sostanza violetta e la creatura crollò al suolo, mentre l'icore colava via a fiotti: un attimo dopo, la bestia cessò di esistere, ma ora Gravestone era pronto a combattere.

Il Demonurgo vide chiaramente cosa avrebbe dovuto affrontare: il suo avversario era circondato da un'aura che lo spaventava, i cui colori erano talmente intensi, brillanti e vari, da sembrare invincibili. Vi si scorgeva senza dubbio lo zampino di tutti i nemici più potenti di Tharizdun, i difensori dell'Equilibrio: poteri donatigli da forze soprannaturali che avvolgevano Gord in un'aureola splendente e spaventavano Gravestone. Ma ben più grande fu il terrore che provò alla vista della spada nera: i suoi poteri venivano dal Male, ma da un Male distorto, impiegato per servire le forze contrarie. Era uno strumento composto da energie maligne, eppure creato per distruggere il Male.

Un errore dopo l'altro... Gli incantesimi che Gravestone aveva scelto erano fatti per combattere un avversario che seguiva l'etica delle Sfere Superiori. La comparsa del Solare aveva indotto il mago-sacerdote a deduzioni sbagliate, e su di queste egli aveva basato la propria strategia d'attacco.

Era stato un errore non aver considerato la possibilità, per quanto remota, di doversi occupare di un nemico in grado di insinuarsi nel suo *sancta sanctorum.* Ora Gravestone non avrebbe potuto utilizzare i potenti incantesimi basati sul fuoco, sul fulmine e su elementi del genere perché evocando simili *dweomer* in quel luogo avrebbe distrutto secoli di lavoro, una collezione millenaria di oggetti arcani e chissà quante preziose riserve di magia. Mentre il nemico combatteva con la sua creatura, Gravestone si scervellava per trovare un attacco efficace da impiegare contro il Campione dell'Equilibrio. Nel giro di pochi secondi, le ultime forze della creatura si sarebbero esaurite, e allora lui avrebbe dovuto trovare qualche incantesimo per fermare l'uomo dalla spada nera. L'arma era indistruttibile, ma non chi la brandiva.

«All'Abisso dell'Ade, l'ingresso» cantilenò Gravestone, compiendo i gesti rituali. Aveva in mano tutti i materiali necessari ad aprire la porta; ba-

stava che li utilizzasse nella maniera giusta, man mano che la magia procedeva. Stava evocando il suo «Abisso della Dannazione», un *dweomer* che avrebbe letteralmente scagliato Gord nelle profondità della dimensione più bassa delle Sfere Inferiori.

«Ora al campo giochi di Gravestone connesso» cantò, adattando le parole alle circostanze. La metrica era importante, come la rima e la regolarità del canto. «Forza di Nerull, morte e malattia, trattienilo tu, non lasciarlo andar via» continuò il Demonurgo, cercando di non avere fretta, ma non riuscendo a distogliere lo sguardo dalla lotta fra Gord e la sua creatura. Erano necessarie quattro strofe per effettuare il collegamento e aprire la porta magica sotto i piedi della vittima, uno scivolo a senso unico che conduceva direttamente negli abissi infernali. Nel momento in cui Gravestone completò la prima quartina, la spada dalla lama nera colpì il braccio della bestia, distruggendolo. Ma c'era ancora tempo!

«Vortice rotante or ora creato, in breve avrai le barriere annullato» cantò Gravestone, spargendo davanti a sé una polvere nera e muovendo le mani. All'improvviso si formò una minuscola tromba d'aria che risucchiò la polvere come un piccolo tornado, un vortice che si dirigeva verso Gord, intento a sferrare il colpo di grazia allo spettrale avversario. «Ora all'Ade destinato, la via per l'Abisso ho già creato!»

La seconda strofa era completa. Ne mancavano soltanto due, ma il campione lo fissava negli occhi. Il Demonurgo sentì un sudore freddo imperlargli la fronte; sapeva che non era dovuto allo sforzo per evocare il *dweomer*, ma al terrore che gli incuteva quella terribile lama nera. Già la piccola ferita che aveva subito all'omero, gli aveva procurato un dolore straziante; aveva avuto la sensazione che il metallo gli avesse trapassato il cuore: morire per opera di quell'arma avrebbe significato morire per sempre.

Gord vide chiaramente l'essenza del proprio nemico mentre l'essere fatto di forza infernale si afflosciava e svaniva, portando con sé il falso Gravestone. Il mago-sacerdote stava formulando un incantesimo: il giovane avventuriero non aveva idea di quale fosse la natura del *dweomer* evocato dal rituale, sapeva fin troppo bene che qualsiasi cosa escogitata da Gravestone avrebbe comunque provocato un danno gravissimo alla vittima predestinata. Gord doveva rimanere in buone condizioni fisiche per poter annientare il Demonurgo. Forse Gravestone voleva servirsi della magia per fuggire, ma in ogni caso, non faceva differenza; il rituale doveva essere interrotto, l'incantesimo non andava portato a termine. Il mago-sacerdote cominciò a muovere più in fretta le labbra, agitando le braccia a velocità fulminea, e

allora Gord attraversò la stanza di corsa.

Il fiume di parole che il Demonurgo stava pronunciando risultava indecifrabile al giovane, che tuttavia si concentrò su una cosa sola: il Terrore dei Cuori Malvagi doveva colpire il mago prima che la sua bocca potesse pronunciare la sillaba finale del rituale diabolico. Ancora qualche passo, e la lama della spada sarebbe affondata nel petto del mostruoso Demonurgo.

A un tratto però, Gord inciampò in una boccetta di cristallo caduta dal tavolo durante la lotta e cadde a terra.

A Gravestone mancava soltanto una quartina, poi il suo antagonista sarebbe stato spedito vivo nell'Ade. Come si sarebbe divertito ad assistere a quello spettacolo, ad attraversare anch'egli le varie dimensioni per godersi la vista dell'uomo chiamato Gord intrappolato e torturato per l'eternità negli abissi infernali! Le parole finali erano sulle sue labbra, ma il metallo senza luce della temibile spada stava per colpirlo.

Pronunciò le parole il più rapidamente possibile, forse più di quanto nessun altro mago avrebbe osato fare, ma aveva appena completato il primo distico e Gord si trovava solo a qualche passo da lui... In quello stesso momento il giovane cadde; allora il Demonurgo si fermò e trasse un profondo respiro: si trattava di un'interruzione minima, che non avrebbe disturbato assolutamente il rituale. Gli mancavano soltanto due versi da declamare, sedici battute da recitare a ritmo cadenzato, dopo di che l'Abisso della Dannazione avrebbe inghiottito il Campione dell'Equilibrio per l'eternità.

Gravestone pronunciò il primo dei sedici suoni necessari a completare l'incantesimo, ma una voce profonda e inaspettata fece eco alla sua battuta con tono altissimo. Il Demonurgo si voltò a vedere che cosa era successo.

All'ingresso della sala si trovava uno dei compagni di Gord. Gravestone lo riconobbe: era un cantante di magia, il trovatore di nome Gellor. Un'altra circostanza ridicola; non gli sarebbe dispiaciuto affrontare quell'idiota di un menestrello, ma non in quel momento. Si concentrò e intonò ancora altre battute, e di nuovo Gellor gli rispose con formule strane, avvicinandosi mentre cantava. Gravestone si sentiva a disagio ma non era preoccupato: il suo antagonista principale era ancora a terra che cercava di recuperare la spada dalla lama nera. Il Demonurgo sapeva che sarebbe riuscito a pronunciare le tredici battute mancanti prima che Gord avesse il tempo di rialzarsi in piedi.

Con un'espressione di gioia malvagia dipinta sul volto, l'alto Demonurgo alzò le braccia, completando il verso con voce trionfante, mentre le cinque

sillabe gli uscivano di tra le labbra come una preghiera di malvagità; doveva pronunciarle lentamente, articolarle con la massima cura.

Il bardo cantava con voce stentorea una ballata per contrastare la cantilena del Demonurgo, e il *dweomer* di quel canto rendeva le cose difficili a Gravestone; erano gli ultimi suoni, ma il mago-sacerdote era costretto a declamarli con dolorosa ed esasperante lentezza. Un errore di pronuncia avrebbe potuto annullare l'incantesimo, o aprire la voragine sotto i piedi dello stesso Gravestone, e un'apparizione al cospetto di Infestix in quel momento sarebbe stata tutt'altro che piacevole. I fallimenti, infatti, non venivano mai perdonati...

A Gord la caduta non aveva procurato danni, ma il Terrore dei Cuori Malvagi gli era sfuggito di mano, e adesso, come se la sua mano e l'arma fossero stati i poli opposti di un magnete, gli sembrava di non riuscire ad afferrarla mentre tentava di rialzarsi in piedi per colpire il Demonurgo. Il fatto era che voleva fare troppe cose in una volta: gli sudavano le mani, aveva i nervi a fior di pelle, era pesto e ferito e in preda alla disperazione.

Il suono improvviso della voce di Gellor fu un toccasana per Gord. Mentre la ballata del trovatore disturbava Gravestone nel suo incantesimo, il Campione dell'Equilibrio riuscì a fermarsi per una frazione di secondo, poi afferrò saldamente l'elsa della spada, si raddrizzò e si gettò all'attacco.

Se avesse avuto il pugnale, l'avrebbe scagliato contro il Demonurgo, confidando che la lama fosse sufficiente a spezzare l'incantesimo che stava per completare, ma sarebbe stato un errore fatale perché il *dweomer* di quell'arma non era assolutamente adeguato a un compito simile. Poiché non aveva il pugnale e vedeva che la distanza era troppa per superarla con un passo e un lungo affondo, Gord concluse che la sua unica speranza era la spada.

Spostò la presa sull'elsa e gettò l'arma come se fosse stata un giavellotto. La lunga lama rendeva le cose difficili - era totalmente squilibrata - ma la distanza fra Gord e il Demonurgo impegnato nell'incantesimo era breve. A Gravestone rimaneva da pronunciare una sola parola per creare l'Abisso della Dannazione quando la lama senza luce lo colpì di taglio.

La punta della spada non gli trapassò la gola, alla quale Gord aveva puntato al momento di scagliare l'arma. Anzi, la spada stava già roteando fuori mira quando toccò il mago-sacerdote. Gravestone, in procinto di completare la formula, stava abbassando entrambe le braccia per puntare le dita nel punto esatto in cui avrebbe dovuto apparire il vortice dell'incantesimo, quando la lama del Terrore dei Cuori Malvagi entrò in contatto con le sue

carni. Le sfiorò soltanto in parte, tre dita, per la precisione. Le dita della mano destra di Gravestone infatti avevano toccato la lama della spada volante quasi con delicatezza; la spada passò oltre, incontrollata, cozzò contro il muro e cadde sul pavimento con un rumore metallico. Poco lontano giacevano le tre dita tagliate di netto, dalle quali sgorgava il sangue.

L'urlo di Gravestone interruppe l'incantesimo quando mancava soltanto una sillaba.

Gellor mandò un grido di giubilo quando vide cos'era successo; interruppe il suo canto quando vide Gord che scagliava la spada.

Gord si gettò sul Demonurgo, lo raggiunse in tre balzi e lo afferrò alla gola, trascinandolo a terra nell'impeto selvaggio dell'attacco.

«Finalmente, maledetto diavolo!» Gord prese a sbattere la testa del nemico contro il pavimento di pietra mentre tentava di strozzarlo. «Io» - *thump* - «so» - *thud* - «cosa» - *bash* - «hai» - *bump* - «fatto» - *thunk* «a...»

Non riuscì a proseguire. Nonostante fosse mezzo intontito, Gravestone riuscì a mormorare una parola, e improvvisamente Gord si trovò tra le mani un'enorme creatura ameboide: le sue dita affondavano in una sostanza molle, e l'acido che il corpo del mostro emanava gli penetrò nella pelle, procurandogli dolorosissime ustioni. Gord ritrasse le mani ferite e si allontanò rotolando su se stesso. L'essere ameboide in cui si era trasformato Gravestone lo inseguì; era troppo lento per prenderlo, ma riuscì ugualmente a impedirgli di raggiungere la spada.

Il Demonurgo avrebbe finito per vincere la battaglia, se Gellor non fosse stato pronto a intervenire. Mentre Gord cercava di afferrare la spada, il bardo colpì.

«Ti piacciono le spade, non è vero? E allora assaggia questa!» gridò, trafiggendo la massa informe con la lama. La creatura ameboide si contorse e rinunciò all'attacco. La lama di Gellor non era come quella di Gord, ma era anch'essa fatata: se il mago-sacerdote fosse stato sotto le sue spoglie abituali, non sarebbe riuscita a infliggergli il minimo danno, vista la potenza delle protezioni malefiche che Gravestone aveva eretto attorno al suo corpo; ma sotto quelle sembianze, invece, la spada fece effetto. Un semplice colpo di taglio o di punta non sarebbe servito a ferire la creatura, ma la lama di Gellor trasudava un freddo gelido, e la cosa si ritrasse immediatamente al contatto con il brando gelato.

Il Demonurgo non riusciva a pensare con chiarezza sotto le spoglie dell'ameba: il dolore causato dalla spada lo faceva indietreggiare involontariamente.

«Gord! La tua spada, svelto!»

Quando il bardo gli gridò quelle parole, Gord balzò sulla massa gelatinosa dell'ameba, che aveva smesso di strisciare e si stava contraendo per un nuovo attacco. Con un balzo superò la breve distanza che separava il mostro dalla parete; il Terrore dei Cuori Malvagi si trovava là. «Attento, Gellor!» gridò Gord, mentre raccoglieva l'arma e si voltava a guardare la cosa che stava per colpire con la lama micidiale.

La riconversione in spoglie umane richiese soltanto pochi secondi: dopo di che, Gravestone formulò immediatamente un incantesimo minore. La canaglia guercia che l'aveva tormentato con la spada dalla lama ghiacciata si apprestava a colpirlo, mentre l'uomo più basso brandiva la spada nera, deciso a fare altrettanto.

Nessuno dei due raggiunse lo scopo, tuttavia, perché all'improvviso, al posto di un Demonurgo ne comparvero sei, che svanirono immediatamente per riapparire poco dopo sparsi per tutta la stanza. Gravestone aveva evocato altri suoi sosia, e passava dall'uno all'altro confondendo i suoi avversari. Prima che i due nemici potessero scoprire dove si trovava, egli sarebbe stato abbastanza distante da poter fare ciò che doveva. Il Demonurgo in realtà era in preda alla disperazione: avrebbe evocato un Fuoco Infernale, un inferno di fiamme e lapilli, al centro della sala.

«L'uscita! Sorveglia l'uscita!» gridò Gord al compagno, perché vedeva che la scomparsa e la ricomparsa dei sei Gravestone non erano casuali come potevano sembrare. Due delle figure ricomparivano costantemente alle spalle di Gellor, avvicinandosi all'unica uscita. Non volendo rischiare, il campione si precipitò personalmente in quel punto e colpì uno dei sosia con la spada color ebano. La figura svanì non appena fu toccata dalla lama.

Anche Gellor agiva in fretta. Non si fermò all'imboccatura del corridoio ma proseguì per qualche passo all'interno. Poi si girò a guardare la sala dalla quale era venuto. Uno dei Gravestone apparve improvvisamente a un metro da lui. La lama della sua spada dardeggiò e l'immagine scomparve, senza traccia di sangue. Ora rimanevano soltanto quattro sosia del Demonurgo.

Mentre appariva e scompariva passando da un altro spazio non dimensionale alla sua pseudo-dimensione, il mago-sacerdote era impegnato ad allestire altre sorprese per i suoi nemici. Controllava i propri movimenti, mentre i suoi duplicati incorporei si muovevano a caso. Il vero Gravestone, assieme a una delle sue immagini, si spostò con determinazione verso la salvezza, il corridoio che conduceva all'esterno.

Il Demonurgo stava già pronunciando le parole di un nuovo *dweomer* quando Gellor gli bloccò la strada. Per Gravestone non faceva assolutamente differenza, poiché stava evocando la sua bacchetta più preziosa. Avrebbe utilizzato quella per combattere contro il bardo quando fosse giunto il momento. Poi chiamò mentalmente uno dei sosia nel corridoio e pronunciò l'ultima sillaba della formula. La copia svanì nel nulla, mentre la bacchetta gli apparve tra le mani.

Era come Gord aveva immaginato: la figura di Gravestone accanto all'imboccatura del corridoio era quella vera, e la comparsa improvvisa dell'antico pezzo di legno contorto fra le sue mani, mentre le altre tre immagini continuavano ad apparire e sparire, confermò l'ipotesi del giovane campione. Era chiaro che Gravestone aveva in mente qualcosa per sbarazzarsi di entrambi gli avversari, perché avrebbe scagliato qualche incantesimo nella stanza dove si trovava Gord, mentre si sarebbe occupato personalmente di Gellor. Il giovane, tuttavia, sapeva che la lama nera incuteva un terrore cieco a Gravestone. «Eccola!» gridò Gord, sperando in una qualche reazione di Gellor.

Non aveva motivo di preoccuparsi. Quando il falso Gravestone scomparve, Gellor seppe che quello vero sarebbe arrivato presto; essendo un veterano, il trovatore sapeva anche che il mago-sacerdote avrebbe cercato di coglierlo di sorpresa. Con questo pensiero in mente, ruotò su se stesso e si preparò ad affrontare Gravestone, formulando una preghiera silenziosa. Gord avrebbe fatto meglio ad avvicinarsi, perché il trovatore avrebbe avuto le spalle totalmente scoperte, nel caso in cui Gravestone avesse deciso di portarsi dietro a lui nello stretto corridoio.

Il Demonurgo rimase nella propria dimensione e svoltò fisicamente l'angolo che portava nel corridoio: là vide Gellor, nell'atto di voltare le spalle. Era proprio ciò che desiderava, e quasi con noncuranza, gettò la verga contorta addosso all'ignaro cantore.

L'antico oggetto possedeva numerosissimi poteri, uno dei quali gli permetteva di trasformarsi in serpente. Fu proprio ciò che avvenne in quel momento: la verga si ingrossò e si allungò mentre colpiva il bardo; gli si avvolse attorno alla testa e al collo, tentando nel frattempo di affondargli le zanne velenose nelle carni. Il Demonurgo sembrò soddisfatto. Si voltò verso la stanza, pronunciò tre parole terribili e scatenò la violenza della propria rabbia repressa nella fragorosa esplosione di un inferno di fiamme.

Mentre il Fuoco erompeva nella sala dal soffitto a volta, Gord stava balzando verso l'uscita, e l'esplosione di energia magica lo mandò a sbattere

in pieno contro Gravestone: il giovane aveva i capelli in fiamme e la giubba di cuoio carbonizzata, ma il tremendo scoppio non lo aveva ucciso come il suo nemico aveva progettato. Gord gli finì proprio addosso e lo trascinò a terra.

Il giovane era ferito e stordito, il Demonurgo era scosso; questi si liberò e si alzò in piedi. Un passo e un balzo, e sarebbe stato lontano dal bardo che lottava contro il serpente. Che andasse pure perduta anche la verga! Sarebbe fuggito e avrebbe fatto sì che l'intera dimensione da lui creata si annullasse; un gesto del genere avrebbe annientato anche i suoi poteri, ma la vita era ciò che gli premeva di più. Nel giro di qualche anno avrebbe recuperato le forze, e intanto sarebbe giunto Tharizdun: il suo sacrificio sarebbe stato ampiamente ricompensato.

Si udirono tonfi e colpi al di sopra del frastuono provocato dall'inferno di lava fusa e di gas in fiamme evocati dall'incantesimo del Fuoco Infernale. I numerosi oggetti che riempivano il laboratorio reagivano con violenza al calore e al fuoco. Il Demonurgo si voltò e si acquattò per balzare oltre a Gellor, impegnato a lottare con il pitone in cui si era trasformata la bacchetta. Gord udì il rumore delle piccole esplosioni, lo scoppiettio dei libri che bruciavano ed ebbe persino il tempo di chiedersi quale cosa terribile sarebbe nata da quella sinistra conflagrazione. Poi si voltò e vide Gravestone balzare via, il mantello stracciato che si sollevava in aria proprio come se il mago-sacerdote fosse stato veramente una cicogna alata.

«Troppo tardi» sussurrò Gord, mentre si sollevava in aria per inseguire il Demonurgo. Attaccò con agilità felina, la lama nera della spada puntò verso l'alto e trafisse il rene, il polmone e il cuore di Gravestone in un colpo micidiale, che il Demonurgo non ebbe modo di evitare. «Troppo tardi, eccome!» aggiunse Gord, mentre il corpo inerte del suo nemico si schiantava sul pavimento di pietra del labirinto. Gord liberò l'arma con uno strattone, e il Terrore dei Cuori Malvagi sembrò danzare nella sua mano, mentre questa la sollevava in segno di vittoria.

«Ahhh, no... Ti prego, no!» Il grido strozzato veniva da Gravestone. Un colpo come quello che aveva subito sarebbe stato sufficiente a uccidere all'istante un antico Drago, ma il Demonurgo possedeva una vitalità innaturale. «Fai sì che la tua... la tua spada... mi restituisca la... vita» implorò, tossendo, mentre un rivolo di sangue scuro gli colava dall'angolo della bocca.

La spada sembrò vibrare di nuovo nella mano di Gord, ma questa volta non in segno di giubilo: in quell'istante Gord comprese che forse Grave-

stone aveva il potere di obbligare il Terrore dei Cuori Malvagi a restituire la forza che aveva sottratto all'uomo morente, a ridargli vitalità. «Ti... ti prego!» sibilò il Demonurgo. Gord allontanò la lama insanguinata dallo sguardo di Gravestone.

Poi rise, sputò e alzò la spada di scatto. «E adesso muori, abominio innaturale! Che tu possa marcire per sempre nell'Ade!»

Il Terrore dei Cuori Malvagi brillò in tutto il suo splendore mentre Gord correva in aiuto del compagno. Un fendente mozzò di netto il capo del grosso pitone; un altro divise in due pezzi le spire micidiali.

«Gellor!» gridò Gord mentre liberava l'amico dai segmenti del rettile. «Ti ha morso?»

Capitolo 18

Basiliv e i numerosi nobili che componevano il Gran Consiglio dell'Equilibrio erano riuniti in un luogo speciale. Si trattava di un conclave segreto.

Il Demiurgo taceva. Non aveva parlato né dato segno di essere cosciente di quanto accadeva intorno a lui da quando... qualcosa... l'aveva colpito mentre spiava l'attività del campione e cercava di avvertirlo di qualcosa. Ora tutti gli altri poteri si erano radunati e lo sorvegliavano il più attentamente possibile. Ciò che osservavano era astratto, nebuloso, eventi non collocabili con precisione in senso temporale, ma positivi nell'esito.

I due pezzi in campo, il lilla livido del Demonurgo e il luminoso smeraldo di Gord avevano mutato ripetutamente forma mentre si spostavano lungo la scacchiera che rappresentava il campo di battaglia, alcune parti della quale si staccavano e si decomponevano sotto gli occhi attenti dell'assemblea. La caduta di due Demoni anziani fece salire un tetro grido di giubilo alle labbra dei convenuti; poi le immagini di morte degli eroi riportarono il silenzio. Allton, Chert, Greenleaf, Timmil... i loro nomi erano come i rintocchi di una campana a morto.

Tutti rimasero impressionati alla vista dell'azzurro brillante di un Solare intervenuto a combattere contro il nemico. Se avesse potuto, il Demiurgo avrebbe spiegato che era stato lui a formulare il *dweomer* che aveva evocato il potente essere.

La perdita dei *Dumaldun* e l'anello nero ardente che si era improvvisamente formato intorno a Gord indusse il gruppo a riflettere. Nessuno di loro tuttavia aveva la possibilità di intercedere, di prendere parte allo scon-

tro. Era un duello all'ultimo sangue fra coloro che sostenevano Tharizdun e il manipolo di eroi che cercavano di impedire il ritorno del grande Essere del Male. Il gioco si svolgeva secondo la volontà dei pezzi stessi.

Quando iniziò il duello finale, le figure degli antagonisti sfocarono. Non si riusciva più a distinguere il loro potere né l'esito dello scontro. A un certo punto la scacchiera cominciò a fondersi a sbriciolarsi, e i Nobili dell'Equilibrio smisero di guardare.

* * *

Nella sua dimora, anche Infestix assisteva alla lotta. Era un confronto cruciale e il monarca dei Demoni era nuovamente solo. Nessuno degli altri potenti degli Inferi erano al corrente di quanto Infestix stava osservando. Né i Diavoli né i Demoni avevano alcun pezzo in gioco in quella parte del campo, non erano collegati in alcun modo all'evento. L'anima nera del Demonio esultò nell'apprendere che nemmeno Gravestone sapeva di essere osservato. Il mago-sacerdote era troppo potente, troppo ambizioso, e Infestix avrebbe sorvegliato ogni sua mossa.

Quando apparvero Shabriri e Pazuzeus, il signore degli Inferi impallidì per la rabbia; provò quasi gioia quando vide che quegli esseri spaventosi venivano annientati; ma poi sulla scacchiera era apparsa la forma orribile del Solare. *Quasi* gioia, perché aveva già cominciato a dubitare. Se quel misero ex-ladro poteva convocare addirittura i Solari in battaglia, quale risultato ci si poteva aspettare?

Tuttavia, ammise con riluttante ammirazione per il suo luogotenente, Gravestone era riuscito a evocare i due Demoni anziani senza che egli se ne accorgesse.

Forse aveva a disposizione altri poteri segreti da scatenare sul nemico.

Gravestone poteva anche essere eliminato, per quel che importava al monarca dei Demoni. Il Demonurgo non significava nulla, meno di nulla, per Infestix, ma non doveva cadere per mano dell'Equilibrio. Mai! Ciò avrebbe donato una nuova forza al nemico, lo avrebbe avvicinato al successo nel suo intento di impedire l'ascesa del Male, il ritorno di Tharizdun. Che Gravestone si occupasse di Gord; in seguito egli, Infestix, avrebbe schiacciato l'arrogante mago-sacerdote, come atto finale prima di liberare la grande anima nera.

Entrambe le forze in campo subirono gravi perdite. Sebbene non sapesse che anche i suoi nemici assistevano agli scontri, Infestix poteva vederli

meglio. Per prima giunse la distruzione completa di gran parte dei poteri del suo luogotenente; poi la cittadella esplose e l'intero campo di gioco, il luogo terribile creato da Gravestone, cominciò a disintegrarsi. Con una spaventosa imprecazione, il signore degli Inferi intensificò l'immagine. Voleva vedere l'esito finale.

Proprio in quel momento calò un velo, e il Demonio non vide più nulla, proprio come era accaduto a Basiliv poco prima.

* * *

Nel luogo al di fuori del tempo e dello spazio in cui Tharizdun si agitava, qualcosa s'incrinò.

Il nulla ondeggiò.

La forma scura della suprema incarnazione del Male si contrasse, e poi si levò a sedere.

* * *

Osserva gli osservatori... A quel pensiero, l'entità rise. Mosse imposte che generavano il caos. Il Bene e il Male, ora impegnati in una mischia, ora incuranti l'uno dell'altro. Le forze dell'Equilibrio, quei piccoli neutrali noiosi che tentavano invano di trionfare. Be', forse...

Poi l'entità rise nuovamente fra sé. Era riuscita a intervenire senza essere scoperta. E che importava, se l'avessero scoperta? Finora le mosse erano state talmente astute ed efficaci che nessuno avrebbe mai capito che i giocatori erano diventati pedine di se stessi... finché non sarebbe stato troppo tardi. La partita sarebbe giunta alla conclusione, ma la conclusione era predeterminata, un gioco imposto dal gioco, di cui l'entità era l'unico padrone. Presto non ci sarebbe più stato bisogno di sotterfugi del genere. Presto tutto sarebbe stato come doveva essere.

Capitolo 19

«No, sto bene.»

Quella risposta era tutto ciò che Gord desiderava sentire. «Allora alzati, e usciamo di qui» lo incitò, afferrandolo per la mano e aiutandolo ad alzarsi in piedi.

Tutto tremava. Per il momento non si trattava d'altro che di un lieve on-

deggiare, ma qualche istante prima il tremito era quasi impercettibile. «Grazie» disse Gellor, mentre assieme a Gord correva lungo il corridoio buio che conduceva fuori dal labirinto. «Ma come faremo a uscire di qui, per tutti i secchi d'ottone incandescente dell'Inferno? Mi sembra che si stia spaccando tutto!»

«Le scale lungo le quali siamo saliti» ansimò Gord, «devono essere il collegamento che quel figlio di puttana aveva creato fra questo posto e il suo quartier generale di Falcovia.»

«Non ne sei sicuro.»

«Mah» ammise Gord con un grugnito. «Che differenza fa? Avevi ragione. L'intera dimensione si sta sfasciando, adesso che quello sporco bacia-Demoni è crepato.»

«Va bene» disse il bardo, e il discorso finì lì. Non era in condizioni di sprecare altro fiato, non dopo la batosta che aveva subito. Guardò Gord, e vide che anch'egli non era in ottime condizioni. Poi sorrise. «Abbiamo spedito quel bastardo negli Inferi a calci in culo!»

«L'hai detto!» tagliò corto Gord, ricambiando il sorriso. Il suo volto era segnato, e appariva più vecchio di quanto non fosse, ma quel sorriso gli illuminò il volto.

Gellor aveva rintracciato Gord nel covo del Demonurgo. Non era stato difficile, perché il campione dell'Equilibrio aveva lasciato dei segni lungo tutto il percorso, secondo gli insegnamenti del ladro maestro. Insieme, i due seguirono gli stessi segni, e tornarono indietro il più rapidamente possibile. Il viola profondo e il lavanda intenso che avevano contraddistinto il regno del mago-sacerdote impallidivano. La sostanza di cui era composta la pseudodimensione si spaccava, si sfaldava, si sgretolava ai bordi. «Quanto ancora?» gridò Gellor mentre correvano verso la predella.

Correre stava diventando difficile: tutto il piccolo universo si scuoteva violentemente, sempre di più. Era necessario concentrarsi per mantenere l'equilibrio e costringersi a mettere un piede davanti all'altro nella corsa per non inciampare e cadere. «Non tanto da preoccuparsi. Ecco la scala; puoi trasportare Chert?»

«Ce la farò» rispose Gellor. «Tu prenditi cura di Curley.»

Proprio in quel momento il disco galleggiante si inclinò. Il trovatore andò a sbattere contro Gord ed entrambi rotolarono verso il bordo. Con uno sforzo spaventoso, il piccolo campione costrinse il proprio corpo a rotolare in direzione della scala a chiocciola. Gellor stava già andando da quella parte, dopo essersi staccato dal compagno. Il guercio afferrò il metallo del-

la scala, Gord si attaccò alla sua cintura e la piattaforma sulla quale si trovavano un attimo prima cadde nel nulla sgretolandosi mentre precipitava nella voragine. Gellor tirò l'amico accanto a sé sul gradino più alto. «E adesso?» chiese.

«Giù per quelle scale come il vento, Gellor, e concentrati sulle meraviglie di Falcovia!»

Scene di vario tipo scorrevano accanto a loro mentre si precipitavano verso il basso. La spirale cominciava a ondeggiare e a scuotersi come era accaduto al disco poco prima. Il fatto che fosse ancora in piedi testimoniava che non si reggeva soltanto sulla dimensione che il Demonurgo aveva eletto a suo covo. Dopo tredici gradini, si trovarono in una stanza all'interno di una torre.

«Ce l'abbiamo fatta» ansò Gellor.

«Chert e Greenleaf no» brontolò Gord. Il suo volto era tirato.

Il bardo gli mise un braccio attorno alle spalle, con gesto paterno. «Sapevamo tutti che sarebbe potuto accadere, quando abbiamo accettato questa missione, Gord. Guarda» disse, spingendolo a voltarsi verso una delle finestre dai vetri a losanga. «Ecco la città. Tu sei vivo per continuare a combattere... Io sono qui per aiutarti, se potrò. L'uomo che ha ucciso i tuoi genitori, l'agente principale del nemico su tutto il Tarre è morto, ucciso per tua mano, Gord. E tu sei vivo per combattere Tharizdun in persona, forse!»

«Ma quattro di noi non ci sono più...»

«Sono morti perché la battaglia potesse continuare. È stato un sacrificio necessario. Senza di te siamo tutti perduti! Non sminuire la loro morte con parole stucchevoli: sono morti da eroi.»

Quelle parole fecero capire a Gord la futilità dei suoi sentimenti e delle sue espressioni. «È vero, Gellor. Il tuo equilibrio e i tuoi consigli fanno di te un amico, davvero. Usciamo da questo posto schifoso; apparteneva a quel mucchio di sterco putrefatto di Gravestone. Per me è peggio di un pozzo nero.»

«Sono d'accordo» rispose l'amico, aprendo la porta sui gradini di pietra che li avrebbero condotti fuori dalla torre, nelle strade di Falcovia. «Non ci saranno pietre tombali, per Gravestone!»

Erano circa le dieci, l'ora in cui gli operai e gli altri membri della classe lavoratrice cittadina facevano una breve pausa per bere tè o birra, mangiare un boccone e prepararsi alle restanti otto ore di lavoro.

Entrambi gli uomini si erano un po' ripuliti e, per nascondere le condizioni dei propri abiti, avevano usato due mantelli che avevano trovato nel

complesso appartenuto al Demonurgo. Ciò nonostante occhiate curiose e insistenti li seguivano mentre camminavano per le strade: avevano l'aspetto di tipi poco raccomandabili, forse erano banditi o ladri matricolati.

«Per questo vicolo» disse Gord sottovoce, guidando il compagno in una viuzza stretta e sporca che curvava verso nord-est.

«Così avremo un'aria ancor più sospetta» sibilò Gellor.

Il campione non rispose e affrettò il passo. Il vicolo si allargava in una piazzetta, da cui si dipartiva un'altra viuzza; alcuni gradini scendevano in una cantina e salivano verso una specie di balconata. Gord decise di salire e quando arrivarono al piano superiore, condusse il trovatore in un locale che serviva una decina di tipi diversi di tè e una serie di panini e pagnotte fragranti da accompagnare agli infusi.

«Possiamo essere ancora in pericolo» disse Gord a Gellor, dopo che il proprietario aveva servito loro due bicchieri di tè e un cestino pieno di panini di segale, cosparsi di semi gustosi e di cristalli di salgemma. Il cibo fu consumato rapidamente, e nessuno dei due uomini parlò; «lo so fin troppo bene» osservò Gellor, riprendendo ciò che l'amico aveva detto qualche minuto prima. «Tuttavia è la tua città, Gord, e non la conosco bene come te. Come facciamo a evitare altri guai?»

Gord fece un cenno, e un ragazzo accorse al loro tavolo con altro tè, altro pane e una pagnotta servita su un lungo tagliere. «La caduta di Gravestone è un evento» sussurrò a Gellor, dopo essersi accertato che non ci fosse nessuno nei pressi ad ascoltare. «Il suo signore e padrone sarà pieno di rabbia e di desiderio di vendetta, e ormai gli agenti dell'Inferno avranno riferito l'accaduto a tutti coloro che sono al loro servizio.»

«E questo come risponde alla mia domanda?» chiese Gellor, irritato. «Tutto questo lo so, ma come facciamo ad arrivare sani e salvi nostro appuntamento?»

«Non ci arriviamo. È esattamente quanto loro si aspettano; sorveglieranno ogni punto d'incontro dei... nostri, ogni dimora di coloro che appartengono al nostro gruppo.»

Gellor non se ne curava. «Chi se ne importa se i loro cani da guardia abbaieranno al nostro passaggio? Ormai saremo ben lontani.»

«Se si limitassero a fare la guardia, vecchio amico, sarei d'accordo con la tua affermazione, e ora potremmo andarcene di corsa da qui. Tuttavia molti servono apertamente le Sfere Inferiori, a Falcovia, e non solo i sacerdoti del Male. Gravestone aveva al proprio servizio gli assassini, per esempio.»

«E anche i governatori della città, mi è stato detto» aggiunse il bardo

guercio. «Pensi che individui del genere interverranno direttamente?»

«I grandi del Male informeranno i potenti di Falcovia. Di questo sono sicuro. Se ci vedranno, puoi scommettere che una squadra di guardie sarà pronta per arrestarci. I chierici del Male e gli assassini si coalizzeranno per impedirci di vivere abbastanza a lungo da protestare per l'ingiustizia.»

«E così torniamo alla mia domanda originale.»

«Se riusciremo a raggiungere uno dei miei nascondigli...»

«Allora potremo usare la piramide per trasferirci... altrove» finì Gellor.

Gord appariva a disagio, incerto. «Ho qualche dubbio al riguardo, Gellor. Se ci spiassero da vicino, allora potrebbero riconoscere l'aura di quell'oggetto, individuare la nostra rotta e farci viaggiare chissà dove.»

«E allora a che cosa ci serve?»

«All'inizio il congegno era al sicuro, perché possiedo una protezione contro gli incantesimi di spionaggio. È venuto in tuo possesso in un momento rischioso, e avresti potuto usarlo senza timore, ma ora penso che non sarebbe assolutamente saggio servirsene.»

«Allora abbiamo una sola speranza» disse Gellor, sottovoce. «Dobbiamo tentare di raggiungere il quartier generale di questa città, aprendoci la strada con la lotta, se necessario, oppure...»

«Oppure?»

«Oppure possiamo uscire da Falcovia e correre nella fortezza del nobile-mago, Tenser.»

«È un'alternativa che non avevo considerato» ammise Gord. «Il suo castello è il luogo più vicino veramente sicuro, ma la strada per arrivarci è difficile e pericolosa.»

«Verissimo» disse Gellor, annuendo. «Forse è proprio la ragione per cui il nemico non metterebbe in cima alla sua lista questa possibilità.»

«Andiamo per via d'acqua?»

Gellor scosse il capo. «So che hai un debole per i Rhennee, Gord, ma troppi di loro sono privi di scrupoli. Quale pensi sia la taglia sulla tua testa, in questo momento? Dieci volte il suo peso in globi d'oro, ci scommetto.»

«Odio parlartene, Gellor, ma viaggiare per terra è pericoloso, perché non è difficile notare un guercio.»

«Ma un cieco che si recasse al Tempio di St. Cuthbert Al Lago per implorare la guarigione non darebbe nell'occhio, credo. Due pellegrini nella folla di fedeli che arrancano sulle pendici delle Colline di Cairn passerebbero inosservati.»

«E i sant'uomini e le reliquie facenti parte del corteo, l'aura ardente di un

gruppo del genere! Non ci scoprirebbero in una folla di quel tipo!» Ora Gord era entusiasta. «Non sarà un problema uscire alla chetichella dalla città, fra il pomeriggio e la sera, ma dobbiamo travestirci, prima. Ecco il mio piano...» E il Campione dell'Equilibrio espose le proprie idee su quanto avrebbero dovuto fare nelle sette o otto ore di tempo che rimanevano loro.

Nel giro di mezz'ora la coppia lasciò il locale. Presero le strade meno frequentate e, con il cappuccio abbassato sul capo, riuscirono a raggiungere un appartamentino che Gord teneva come secondo nascondiglio. Si trovava nel Quartiere Fluviale, di fronte a un edificio pericolante. L'uomo e la sua famiglia vivevano sopra il negozio, ma nel contratto era previsto che una stanzetta adibita a magazzino rimanesse disabitata. Nel magazzino c'era un'entrata nascosta che conduceva in una stanza stretta, e di là in una stanza più grande e nella cantina sottostante, umida e stantia, come i numerosi abiti che vi erano nascosti. Quei vestiti andavano benissimo per i due uomini, e non avrebbero attratto l'attenzione.

«Siamo un po' a corto di denaro» osservò tristemente Gord, distribuendo i pochi nobili di rame e d'argento fra sé e il compagno.

«Un pellegrino cieco e il devoto nipote hanno poche ricchezze, Gord» rimarcò il trovatore con un sorriso, mentre restituiva il denaro all'amico. «I cordoni della borsa li tieni tu, perché un vecchio cieco come me potrebbe scambiare uno *zee* per un comune... o viceversa.»

Poco dopo la quarta ora, al cadere delle prime ombre della sera, quando i visitatori iniziavano il lungo viaggio verso casa, Gord e Gellor uscirono dalla città e trovarono un traghetto con cui attraversare la Baia dell'Uncino, verso il luogo lungo la Strada del Fiume, fuori Falcovia, dove i pellegrini si riunivano per intraprendere il viaggio a nord, verso il tempio tanto favoleggiato. Vestiti com'erano e intenti a tirare sul prezzo del pesce affumicato e del pane di grano, nessuno prestò loro attenzione, neppure gli uomini dalla vista acuta che perlustravano le banchine e i moli per scovare i ricercati. Al tramonto i due si accamparono con una cinquantina di persone che avrebbero iniziato la marcia verso le colline il giorno seguente. Partirono senza incidenti, quando il grande disco solare spuntò all'orizzonte.

Il viaggio fu lento e faticoso, e furono gli stessi pellegrini a volerlo così. Altrimenti come avrebbero potuto trarne beneficio? Le fatiche e i pericoli erano prove di fede, per così dire. Qualche giorno dopo, a poca distanza dal tempio, la meta del pellegrinaggio, Gord e Gellor scomparvero, allontanandosi nella notte quando la buona gente, e persino i soldati che sorve-

gliavano i pellegrini dormivano sodo oppure ciondolavano accanto al fuoco o al posto di guardia.

Il passo lento della processione si era rivelato un toccasana per entrambi: i lividi e i tagli ebbero il tempo di rimarginarsi. Per due veterani come loro, venti miglia di cammino al giorno, il cibo frugale e sette o otto ore di sonno per terra erano riposanti e corroboranti.

Gord era preoccupato per la spada. L'aveva avvolta accuratamente in un panno, ma temeva che l'involto fosse un po' appariscente. Poiché il gruppo era numeroso e il campione teneva costantemente l'arma accanto a sé, nessuno se ne interessò, e nessun sacerdote o paladino avvertì il suo *dweomer* oscuro. Molti fra quelli che componevano il lungo corteo di pellegrini erano taciturni, cupi e distanti. I più socievoli e loquaci si limitavano a stare alla larga da quelli che volevano essere lasciati in pace, e sebbene Gord e Gellor non avessero espresso un simile desiderio, il loro atteggiamento riservato e il loro silenzio li aveva isolati dagli altri. Non venivano evitati di proposito, perché ciò sarebbe stato impensabile per persone tanto pie, ma il loro desiderio di solitudine veniva accettato. Anche una ventina di altre persone non prendevano parte alle attività del gruppo.

«Mi sento un po' meschino» sussurrò Gellor una notte. «Quanti di questi onesti uomini e donne hanno veramente bisogno d'aiuto?» Era una domanda retorica. «Mi mette a disagio fingere di essere un altro cieco che cerca la cura miracolosa.»

«Li aiutiamo tutti a vivere, amico mio» osservò Gord, a voce altrettanto bassa. «Nessuna delle persone qui presenti troverebbe da ridire se sapesse i motivi delle nostre azioni.»

«Sì, lo so che è così, Gord. Tuttavia la situazione mi mette a disagio, e inoltre mi chiedo perché i grandi chierici non siano in grado di curare questi poveretti.»

«I sacerdoti dotati di capacità curative potenti sono pochi, mentre sono troppi coloro che hanno bisogno delle loro cure. Non farei il sacerdote per nessuna ragione, Gellor. I bisogni altrui e le mie debolezze mi porterebbero ben presto alla follia.»

Entrambi erano molto più turbati di quanto non potessero dire; il bardo Curley Greenleaf era stato amico intimo e di vecchia data, mentore di Gord e caro compagno. Non riuscivano a esprimere il senso di vuoto che provavano. Non ancora: era troppo profondo e troppo intenso.

Lo stesso valeva per la morte di Chert. Lui e Gord avevano trascorso parecchio tempo insieme in gioventù, legati da un vincolo fraterno. Gellor

aveva accarezzato il capo ricciuto del massiccio uomo delle colline quando non sapeva quasi camminare, aveva cacciato con lui quando da ragazzo aveva ricevuto il primo arco, e l'aveva consigliato quand'era diventato un uomo. Tutti e quattro avevano vissuto avventure rischiosissime insieme, avevano combattuto il nemico fianco a fianco. Due compagni d'armi, oltre che vecchi amici, che se n'erano andati e non sarebbero più tornati. Il vuoto che sentivano nel cuore era indescrivibile.

Quando si allontanarono di soppiatto nella notte, entrambi avvertirono un dispiacere, il rammarico di lasciarsi alle spalle un periodo di recupero doloroso ma necessario. Fra breve avrebbero dovuto fare i conti con tutto ciò che era successo, intraprendere nuove missioni senza i vecchi amici al loro fianco.

Era come lasciarsi nuovamente alle spalle la giovinezza; tuttavia, sia Gord che Gellor si misero in viaggio senza esitazioni, e il lutto per i compagni defunti diventò un sentimento da conservare in un posto speciale, nel profondo del cuore, in un posto dove nessuno, eccetto loro, avrebbe potuto vederlo.

«Cavalli» disse Gellor. «Ne abbiamo bisogno, adesso, e non abbiamo denaro per comprare nemmeno un vecchio ronzino!»

«Nessun problema» replicò Gord, mentre frugava fra le sue cose. «Questa collanina di perle dovrebbe risolvere il problema.»

«Sono sicuro che non avevi un oggetto del genere quando abbiamo iniziato il viaggio» dichiarò il bardo in tono sospettoso.

Gord rise. «Ho fatto il ladro per troppo tempo» ammise, contemplando il filo di perle di fiume dalle forme bizzarre. «Il mercante che affermava di essere un pellegrino, trafficava anche in merci rubate. Io me ne sono accorto, Gellor, e gli ho sottratto soltanto una minuscola parte dei suoi loschi guadagni.»

In un villaggio trovarono buoni cavalli, e con le bisacce ben fornite e i sacchi da notte legati dietro la sella, i due eroi si misero in marcia lungo lo stretto sentiero che saliva serpeggiando fra le alture e le rupi scoscese del nord-est. Là, sperduta fa le asperità del paesaggio, si trovava la fortezza del mago, e in breve tempo i due furono al sicuro entro le mura del castello di Tenser.

Il grande Arcimago era assente, ma nessuno dei due ne fu sorpreso. Era assieme agli altri, naturalmente, per portare scompiglio nella banda dalla testa d'idra che cercava di liberare Tharizdun. Il venerabile Poztif li salutò con calore, e dopo i saluti e le formalità, Gord e Gellor gli narrarono tutto

ciò che era successo.

Il sacerdote ne rimase impressionato. «Timmil... anche il giovane barbaro sorridente... e gli altri, persino Greenleaf» disse lentamente, scuotendo il capo. «È una triste vittoria, ma che altro ci si può aspettare, quando si affronta il più atroce dei mali?» Li condusse in un luogo dove avrebbero potuto riposare e rinfrescarsi, dicendo: «Naturalmente preparerò tutto per la vostra partenza. Non appena vi sarete rifocillati e riposati a sufficienza, vi farò trovare tutto pronto.»

Gord dormì poco, e Gellor solo un po' di più. Erano passate solo poche ore dal loro arrivo alla fortezza solitaria del nobile mago, e già dovevano andarsene altrove. Nessuno di loro conosceva la destinazione, non con esattezza: doveva essere un luogo in cui dominava l'Equilibrio, ma Poztif tenne la bocca chiusa sull'argomento, e ciò bastò a dimostrare quanto fosse disperata la situazione e quanto fosse forte il nemico.

Capitolo 20

Il palazzo del chiaroscuro. Il Regno dell'Ombra. Era una collocazione talmente inverosimile in una dimensione tanto improbabile che Gord si chiese ad alta voce: «I Nobili dell'Equilibrio hanno perduto le loro sedi?»

Prima che Gellor potesse dire qualcosa al riguardo, tuttavia, un'altra voce parlò: «Al contrario, Gord! Abbiamo scelto questo posto perché Basiliv non è in condizioni di partecipare e siamo sottoposti ad assalti violenti da parte delle Sfere Inferiori!» Quelle parole erano state pronunciate da Mordenkainen, l'arcimago dalle sopracciglia cespugliose venuto ad accogliere i nuovi arrivati.

«Per poco non ti fraintendevo, signore. Mi era parso di sentirti dire che il Demiurgo è malato» disse Gord, alzandosi per seguire il vecchio mago burbero.

«Sei piuttosto duro di comprendonio per essere uno che dovrebbe fare il campione, giovanotto» lo schernì Mordenkainen. «Ho detto che Basiliv non è in condizioni di partecipare. In verità, quell'uomo è ridotto a un vegetale. Mi ha lasciato tutte le responsabilità, accidenti! E Tenser e i Gerofanti mi sono davvero di scarso aiuto...» Lasciò la frase a metà, perché erano già arrivati alla Cripta dei Veli. Quando Gord e Gellor fecero entrambi per parlare, l'Arcimago li zittì con un gesto brusco, dicendo: «Non c'è tempo per le chiacchiere, adesso. Ora dovete informare il Concilio, e poi vi daremo le istruzioni. Venite.»

L'assemblea era come se l'erano aspettata. Era presente anche Basiliv il Demiurgo, seduto accanto al Re dell'Ombra, ma il suo volto era inespressivo, con lo sguardo perso e il labbro pendulo. «È stato colpito da un nemico potentissimo» spiegò il sovrano delle ombre; poi cominciò a interrogare i due. A Gord e al trovatore fu chiesto di narrare tutti gli eventi secondo il loro punto di vista, e ciò richiese parecchie ore.

Poi parlarono i Gerofanti, con la loro voce flautata.

Spiegarono che, nonostante la gravità della situazione, invece di indebolirsi Nerull e le forze che si battevano per liberare Tharizdun si erano rafforzati. «Il contributo di forze oscure proviene da molto, molto lontano» osservarono i Gerofanti, con tono sbrigativo. «È la Quintessenza di Tutti i Mali a emanarle. Le Sfere Inferiori ne sono soltanto beneficiarie.»

«Chi è tanto potente? Quale potere in lotta contro di noi è in grado di ottenere la vittoria con tanta facilità?» chiese Gord. «Io ho portato il mio contributo, ho fatto della mia spada un'arma potente contro qualsiasi essere malvagio! Qualsiasi! Gravestone è perduto per sempre. Gellor e io abbiamo agito come richiesto, e tuttavia sentiamo parlare solo di sconfitte?»

«Calmati, Gord». Era Rexfelis.

«Ha il diritto di essere arrabbiato» disse il Re dell'Ombra, quale ammonimento al Signore dei Gatti. «La colpa non è né tua né nostra, campione. Alle Sfere Inferiori si è unito un nuovo alleato per sconfiggerci. Per il momento l'ombra è l'unico luogo sicuro per noi. Il Male è riuscito a penetrare in tutti gli altri regni dell'Equilibrio, oppure li sorveglia e li osserva tanto accuratamente da rendere estremamente rischiosi i nostri convegni. Siamo come fortezze isolate in stato d'assedio.»

«Allora tutto è perduto?» chiese il bardo, incredulo.

«Assolutamente no!» intervenne Mordenkainen. «Lo avete dimostrato arrivando senza problemi fino al castello del giovane Tenser qui presente» continuò, indicando il nobile mago. «E il fatto che siate qui prova molte cose, ovviamente.»

«Molte cose?»

«Molte cose, Gord» concordò il Re dell'Ombra. «Voi due siete il nostro esercito mobile.»

«Un esercito? Noi due...»

«Siete riusciti a far fuori Gravestone e tutti i suoi!» fu il commento del nobile mago.

Poi il sovrano della Sfera delle Ombre parlò di nuovo: «Comprendo i tuoi sentimenti, campione. Hai pareggiato i conti, hai giustiziato l'assassino

dei tuoi genitori e contemporaneamente hai inferto un gravissimo colpo al nemico». Si fermò, e a un cenno d'assenso di Gord, riprese. «Tuttavia esiste un solo vero nemico. Tutti gli altri sono soltanto appendici minori di Tharizdun, persino Infestix-Nerull. Non avrebbe legioni di Diavoli al suo fianco, se non fosse per la Quintessenza del Male.»

Si udirono mormorii d'assenso. Grida di «Sentite, sentite!» e «Continua!» si levarono da vari membri dell'assemblea.

L'oscuro Signore del Regno dell'Ombra sorrise. «Dico soltanto ciò che tutti noi sappiamo nel nostro cuore. La perdita di Basiliv è un colpo terribile per noi, e non rappresenta la perdita di tutto perché abbiamo ancora te, campione. Il nuovo nemico sconosciuto è per noi un pericolo tremendo, ma non ancora fatale... e neppure di grande importanza.»

«Non è importante?!»

«Che sciocchezze!!»

«Baggianate!» interloquì Tenser.

Gord si alzò per parlare. «È vero» disse, senza scaldarsi. «Se il nemico più grande sarà battuto, gli alleati dell'Ade non ci interesseranno molto.»

«Siamo d'accordo, campione» dissero in coro le voci a più toni dei Gerofanti. «Tuttavia Tharizdun si agita e invia la propria forza al Male. La fine è vicina.»

«Perché tutto ciò vi sorprende?»

D'un tratto il bardo guercio fu in piedi accanto all'amico, un'espressione dura dipinta sul volto.

«Sappiamo tutti che il campione ha soltanto uno scopo, che c'è una sola ragione per cui i nostri poteri sono i suoi, i nostri poteri e quelli di... altri luoghi, come sapete. Lo scopo è quello di affrontare e combattere il Male Supremo quando - *quando*, non se - sorgerà!»

Silenzio.

«Non siamo d'accordo». Furono i Gerofanti a parlare.

«Sono sempre stati degli sciocchi» tagliò corto Mordenkainen. Tenser annuì e fece un gestaccio nella loro direzione.

Ciò suscitò un coro di accuse, controaccuse e insulti che volarono da una parte all'altra del tavolo. Dopo un bel po', il Re dell'Ombra riuscì a ripristinare l'ordine nel conclave, abbastanza da chiedere un aggiornamento.

I membri del Concilio accettarono, e i nobili signori della Neutralità si ritirarono nei propri appartamenti.

* * *

«Quale disastro si prepara?» Gord si sentiva in preda allo sconforto mentre diceva quelle parole. Assieme a lui si trovavano Rexfelis, il Re dell'Ombra, Murlon, Heward, Lord Thomas e Gellor.

«Be', nessuno!» disse allegramente il sovrano della dimensione dell'Ombra. «È andata proprio come avevamo previsto. Siete stati fantastici, tutti e due!»

«Fantastici? Progettato? Non faccio altro che porre domande, e mi sto davvero stancando!» esclamò Gord. Una rabbia sincera trapelava dall'espressione del suo volto e dalla sua voce.

«Di fronte a un Male tanto potente, noi sembriamo deboli, faziosi, disuniti e palesemente incapaci di lottare assieme. Se lo aveste saputo, il nemico avrebbe potuto esserne avvertito e scoprire così lo stratagemma.»

«Non siamo traditori!» si scaldò Gellor. «Avreste potuto spiegarcelo!»

«Non lo siete, ma sembra che qualcuno sia in grado di spiare le nostre riunioni, di apprendere che cosa si decida in conclave. Non sareste stati abbastanza convincenti e lo scontro non sarebbe sembrato abbastanza reale, se foste stati avvertiti in precedenza.»

«Ora siamo abbastanza al sicuro» disse Rexfelis. «Ora apprenderete tutto ciò di cui noi siamo a conoscenza.»

«Chi si sia unito ai nostri malvagi nemici, non lo sappiamo» proseguì il Signore dei Gatti. «Forse Basiliv avrebbe potuto dircelo, ma è come un guscio vuoto: il suo corpo vive, ma la sua forza vitale è altrove. Non tornerà finché non avverrà il confronto finale.»

«Giungerà presto» intervenne il Re dell'Ombra. «Il vostro successo, Gord e Gellor, è stato grande. Avete inferto un grave colpo al Male e avete potenziato la nostra forza. L'intervento di un nuovo alleato di Tharizdun non ha rafforzato necessariamente le Sfere Inferiori, ma ha certamente reso più pressante il problema del suo risveglio.»

«Ora egli è consapevole della propria prigionia» disse Murlon con sicurezza.

«Allora mi resta soltanto un dovere da compiere» rispose Gord.

«Vorrei che si trattasse soltanto di farti entrare in lizza contro il nemico dall'armatura nera» riprese il Re dell'Ombra. «Speravamo di avere sei eroi per l'evento che sta per accadere, ma siete rimasti solo tu e il bardo, Gord. L'incarnazione delle tenebre supreme dev'essere liberata il più presto possibile. Nella situazione attuale, Tharizdun alla fine verrà liberato comunque, e tutto il multiverso verrà flagellato dalla guerra che si è scatenata in-

torno alla reliquia tripartita.»

«In breve, voi due dovete avventurarvi nelle dimensioni inferiori» disse loro Rexfelis. «È nel regno dei Demoni che le tre parti di quel manufatto ora si trovano. Dovete recarvi nell'Abisso, prendere le tre chiavi e liberare la Quintessenza del Male!»

A prima vista un discorso del genere sembrava assurdo, ma poi Gord riflettè. Se nessuno poteva resistere al potere del Male, ed era chiaro che nessuno era in grado di farlo, Infestix e i suoi scagnozzi avrebbero liberato ben presto il loro signore in qualsiasi caso. La lotta che si faceva sempre più intensa e seminava morte e disastri dappertutto non sarebbe mai terminata, finché non fosse stato sciolto il nodo cruciale. Tharizdun era destinato a sorgere e a dominare su tutto, in un'eternità di tenebre? O il multiverso l'avrebbe rinnegato e avrebbe mantenuto il proprio equilibrio?

«L'alleato che ha contribuito tanto notevolmente ai piani malvagi degli Inferi non ha molta fretta di esaudire il desiderio di Infestix» azzardò alla fine Gord.

«Questo mi sembra chiaro. Non ho notato prove che diano un'indicazione diversa». L'affermazione di Rexfelis fu avallata da tutti gli altri.

«Non andrebbe a beneficio di nessuno, né dell'Equilibrio né del Multiverso, distruggere l'alleato di Infestix. Eliminando l'Arcidemone si finirebbe semplicemente per lasciare il trono libero per qualcun altro» rifletté Gellor. «Solo l'eliminazione di Tharizdun avrebbe un significato.»

«Ma neppure esseri più grandi di noi riuscirebbero a ottenere una cosa del genere» osservò il Re dell'Ombra.

Gord sedeva immobile, senza parlare. I suoi pensieri turbinavano, e nella sua mente si fece strada un'idea. Gli altri lo guardavano, e alla fine lui annuì, dicendo: «Anche i saggi delle sfere malefiche comprendono la verità di quanto è successo qui. È come se i signori dell'Abisso avessero saputo quanto accadeva molto prima che noi ce ne accorgessimo. Ora tocca a noi. Sono pronto.»

«Entrambi dovete sapere ancora molte cose, ricevere le istruzioni necessarie a muovervi liberamente nei mondi ipogei. Gli auspici indicano che dovete partire fra nove giorni» disse loro il Re dell'Ombra. «Ed è tutto ciò che noi possiamo fare.»

«Non proprio» lo contraddisse Gord. «Ho un certo sospetto, sempre più forte, e comincio a vedere più chiaro. Hai ancora quell'antica lama di cristallo che ti ho lasciato tanto tempo fa?»

Il Sovrano della Dimensione dell'Ombra annuì cupo. «La tengo nella

mia stanza privata, esposta come un dono regale.»

«Me la darai?» chiese Gord.

«Naturalmente.»

Sapeva che il monarca avrebbe risposto affermativamente, ma tirò ugualmente un sospiro di sollievo. «Per favore, fammela portare qui adesso. Vorrei che tutti presenti vedano che cosa tenterò di fare.»

Nonostante le richieste pressanti, Gord non volle dire altro finché la lunga arma di cristallo, la spada con la quale aveva ucciso il crepuscolare Imprimus, non fu posata sul tavolo e il servo che l'aveva portata non se ne fu andato. Solo allora si mise all'opera.

«Sembra che questa lama sia nata per caso» disse agli spettatori, sollevando la spada nera. «Il suo colore scuro è dovuto a una magia malefica fatta da un Nano ancor più malefico. Poi il Demone Lord Vuron vi infuse alcuni poteri oscuri. La lama è molto potente, e lo è diventata ancor di più dopo aver assorbito altri *dweomer* malefici, senza che io lo volessi. Dalle profondità del deserto polveroso che cela l'impero distrutto dei Suloise, agli incantesimi dei Demoni e i *devilshine,* a qui». Gord fece una pausa, trasse un profondo respiro e proseguì.

«La spada dalla lucentezza adamantina che giace qui di fronte a voi e a me è interessante...»

«È una copia della tua, Gord!» esclamò Gellor, esaminando da vicino il brando di cristallo.

«Penso che sia un'arma del Bene, colma di tutto ciò che è positività e luce. Lasciate che io appoggi la mia accanto a essa». Così fece, e tutti ebbero l'impressione di vedere un'immagine allo specchio, da una parte *ying* e dall'altra *yang.*

«Sono il campione che affronterà Tharizdun» disse Gord, misurando le parole. «Appartengo all'Equilibrio, e non cerco né la luce delle dimensioni superiori, né le tenebre senza luce delle sfere inferiori. Desidero il giorno e la notte, la gioia e il dolore, la giusta via di mezzo». E mentre parlava, prese prima la spada di cristallo, poi quella d'ebano, e le incrociò.

Gli astanti rimasero a bocca aperta. «Si sono fuse!» esclamò il Signore dei Gatti.

«Sì» disse Gord, con voce tesa ed emozionata. «Sembra che l'Equilibrio ora abbia la propria arma per combattere gli oppressori!»

FINE